A REVISTA OFICIAL DO N64, SNES E GAME BOY

Nintendo® WORLD

A NOVA MUTAÇÃO DOS PORTÁTEIS

COMEÇOU A INVASÃO!

18 NOVOS JOGOS PARA NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE

10 PÁGINAS COM O NOVO CLÁSSICO

MORTAL KOMBAT 4

TODAS AS DICAS E UM PÔSTER

Nº 1
SETEMBRO 98 R$ 4,90

Só para
NINTENDO

UM URSO, UM PÁSSARO E UM DESTINO: A SELVA DO SEU QUARTO.

BANJO-KAZOOIE

- 9 MUNDOS GIGANTESCOS PARA SEREM EXPLORADOS
- GRANDE ELENCO DE PERSONAGENS
- 20 INCRÍVEIS MOVIMENTOS

www.nintendo.com.br

Nintendo

by gradiente

Nos EUA, é **Nintendo Power**; na Alemanha e México, **Club Nintendo**; na Inglaterra, **Nintendo Magazine**; na Espanha, **Nintendo Acción**.

Nomes diferentes para dizer a mesma coisa: a **Revista Oficial da Nintendo**. No conjunto das edições internacionais, a revista de videogames nº1 do planeta.

Nada mais natural. A **Nintendo** é a líder mundial do universo dos videogames. Mantém esta posição há tantos anos por uma única razão: a qualidade dos seus produtos. Claro que a revista oficial da **Nintendo**, buscando sempre ter o mesmo alto padrão dos games e consoles, iria fazer sucesso.

A grande sacada é que em cada país, a **Revista Oficial da Nintendo** tem características próprias. A paixão pelos videogames é a mesma em cada canto do planeta. Mas cada cultura vive esta paixão de maneira distinta. Por isso, em cada país a revista tem um nome diferente, uma cara diferente, uma linguagem diferente - e o mesmo compromisso mensal de produzir uma ferramenta fundamental para cada consumidor **Nintendo**.

Agora, o Brasil entra para este time.

É um grande orgulho para uma equipe jovem como a nossa e uma editora jovem como a **Conrad**. Também é uma responsabilidade enorme. Para chegarmos à revista que você tem agora nas mãos, foi um ano de desenvolvimento e muito trabalho. Cada passo, sendo acompanhado de perto pela **Nintendo Of America** (responsável pelo nosso continente junto à matriz japonesa) e pela representante da **Nintendo** no Brasil, a **Gradiente Entertainment**.

Todo esse trabalho porque a nossa revista não é uma mera tradução da revista americana ou qualquer outra. Contamos com o apoio editorial fundamental da **Nintendo Power**, mas a nossa revista é produzida aqui no Brasil, por uma equipe brasileira, especialmente para o leitor brasileiro. Com o suporte da **Nintendo** e da **Gradiente**, mas também com toda a autonomia necessária.

É mais trabalho ainda, porque não queremos fazer apenas uma boa revista. Para merecer o selo de qualidade da **Nintendo** na capa, não basta fazer bem. Tem que fazer melhor, sempre.

E tem que fazer melhor todo mês.

É um desafio e tanto. Mas se a gente não gostasse de desafios, não gostaria tanto de games, certo?

Bem-vindo ao nosso mundo. Bem-vindo a **Nintendo World**.

Aproveite: a revista é sua.

ANDRÉ FORASTIERI

Agradecimentos muito especiais a Gilson Lima e equipe (Gradiente) e Karin Wu-Martin (Nintendo Of America)

Nintendo® WORLD

EDITOR
[illegible]

COORDENADORA DO PROJETO
[illegible]

EDITORES ASSISTENTES
[illegible]

EDITOR CONTRIBUINTE
[illegible]

REDAÇÃO
[illegible] (Estagiário)

ARTE
[illegible] (Editor)
[illegible]
[illegible] (Estagiária)

CORRESPONDENTES
[illegible] (N. York)
[illegible] (Los Angeles)

COLABORADORES
[illegible]
[illegible] (arte)
[illegible] (fotos)

ATENDIMENTO
[illegible]

PUBLICIDADE
[illegible]
Fone/Fax: (011) 3865-4949 3872-0416
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS B&A - MARKETING DIRETO
Fone: (011) 364-3211
(011) 832-7831
R. Campo Grande, 443 - CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ATENDIMENTO AO LEITOR
Fone: (011) [illegible]
Fax: (011) [illegible]

POWERLINE (DICAS):
(011) 5505-4460

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
R. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01544-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: [illegible]

DIRETORES
[illegible] e
[illegible]

ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA
[illegible]

FOTOLITOS [illegible]
IMPRESSÃO [illegible]
DISTRIBUIÇÃO [illegible]

Todas as imagens, personagens e marcas © e TM Nintendo Of America

Todos os outros direitos autorais e marcas registradas são propriedades de seus respectivos donos, como mostra a lista a seguir: [illegible] © 1998 Nintendo / Rare; [illegible] © 1998 Acclaim Entertainment, Inc.; Mortal Kombat 4 © 1998 Midway; 1080° Snowboarding © 1998 Nintendo of America; F-1 World Grand Prix © 1998 Paradigm / Video Systems; Turok 2 © 1998 Acclaim Entertainment, Inc.; Mission: Impossible © 1998 Infogrames Entertainment, Inc.; International Superstar Soccer '98 © 1998 Konami; James Bond 007 © 1997 Nintendo / Eon Productions; Super Mario World © 1991 Nintendo

A Revista Nintendo World está em fase de construção. Passo-a-passo, vamos transformá-la na melhor que você já viu. Por isso, mande sua carta agora mesmo. Se quiser, envie um e-mail sugerindo o quiser para que a Nintendo World fique exatamente como você sonha.

ABRA UM SORRISO BEM CAMARADA...

SEJA FERA!

Produto importado
Distribuído por BMA S/A

Adquira somente o importado com a marca InterAct pela BMA e rejeite o produto falsificado

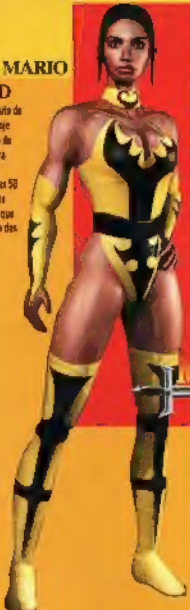
Exija a garantia BMA (011) 5585.0076

ÍNDICE

10 HOT SHOTS
As últimas novidades
13 QUESTIONMANIA
DIDDY KONG RACING
14 THE BEST
Seus jogos preferidos
16 CALENDÁRIO
A lista oficial de lançamentos
20 ENTREVISTA
O maior criador de games do mundo
22 PREVIEWS
TUROK 2 revoluciona os jogos de ação
26 TIMELINE
Mais de 100 anos de história da Nintendo
28 SPOTLIGHT
Dos cinemas para o game: MISSÃO: IMPOSSÍVEL
30 BANJO-KAZOOIE
A nova dupla sacode o universo da aventura
40 F-1 WORLD GRAND PRIX
Voando baixo no N64
44 FORSAKEN
Ataca sem dó nem piedade
48 ISS '98
Show de bola para se consolar da Copa
50 1080° SNOWBOARDING
Surfando no gelo a mil por hora
52 GAME BOY CAMERA
A mania japonesa: fotografar seus amigos
54 SUPER MARIO WORLD
50 perguntas e respostas sobre o clássico
58 TOP SECRET
Dicas estritamente confidenciais
62 PERGUNTE AOS PILOTOS
A solução de seus problemas
64 N-MAIL + HOT PAINT
Seção de cartas + A arte dos leitores

54 SUPER MARIO WORLD

O clássico absoluto do Super NES até hoje arrebanha legiões de fãs. Mas só agora você vai ter as respostas para as 50 maiores questões sobre esse jogo que mudou a história dos videogames



Grátis!

um pôster assombroso de
MORTAL KOMBAT 4

Exclusivo para os leitores da edição de estréia da NINTENDO WORLD: um encarte com fatalities, golpes e truques sujos diversos de MK4, mais um pôster bacana para você pendurar na parede

30 BANJO-KAZOOIE

Impossível é o nome do jogo, mas B-K conseguiu: a nova obra-prima da Rare é daqueles games que conquistam do neto ao avô. Tem gente dizendo que é melhor que Super Mario 64 - tá bom ou quer mais?

10 HOT SHOTS

As novidades mais quentes do universo Nintendo diretíssimo dos EUA e Japão - só mesmo na Nintendo World. Nesta edição: os novos games baseados em personagens do cinema e da televisão, Ogre Battle 3, Cruis'n World e o Game Boy colorido. Mais: os jogos favoritos do Brasil, Calendário de lançamentos e uma chance de levar um prêmio bacana no Questionmania

50 1080° SNOWBOARDING

Descubra tudo sobre este jogo que promete levar a delírio os skatistas e dos surfistas

Dicas

Quer encontrar personagens secretos ou passar aquela fase impossível? **TOP SECRET** revela os segredos de **Forsaken 64**, **Fifa Soccer 98**, **Shadows of the Empire**, **GoldenEye** e muitos outros na página **58**. Dicas quentinhas direto dos Pilotos e de quem criou os games

48 ISS '98

OK, o Brasil ficou com o vice. Mas isso não é razão para não conferir a nova versão da International Superstar Soccer, ainda melhor que o ISS 64

40 F-1 WORLD GRAND PRIX

O melhor game de Fórmula 1 da história. E não se fala mais nisso

30 FORSAKEN 64

A Terra foi destruída, mas não tem problema. Graças ao apocalipse você agora tem chance de destruir seus inimigos neste shooter futurista multiplayer

LEVE SEU VIDEOGAME PREFERIDO NO PEITO

VELOCIDADE SEM LIMITES

TOP GEAR RALLY

Toda a emoção de uma corrida vale-tudo a mais de 180 Km/h!

AÇÃO SOBRE AS ONDAS

WAVE RACE 64

Aceleração máxima sobre jet-skis para você molhar o povo na praia

BASQUETE EXPLOSIVO

KOBE BRYANT in NBA COURTSIDE

Acerte na cesta com o game de basquete da hora

NOVA COLEÇÃO HERING NINTENDO SPORTS

HERING
Licenciados
Nintendo

NINTENDO 64
O mais avançado sistema de video game do universo, movimentação em 3D em tempo real, exclusivo controller analógico.

1+9
R$ 49,90
À VISTA: R$ 391,*
A PRAZO: R$ 494,*

SUPER NINTENDO
A plataforma de video game mais vendida do mundo, mais de 32 mil cores e 4 níveis de tela, efeitos sonoros incrivelmente realistas, inclui cartucho de jogo Super Mario World.

1+9
R$ 26,90
À VISTA: R$ 211,*
A PRAZO: R$ 269,*

INFORMAÇÕES: GDE. S. PAULO - (011) 5561-5746 / DEMAIS LOCALIDADES - 0800-559926.

FESTIVAL

A DIVERSÃO COMEÇA NA HORA DE PAGAR. NINTENDO EM 10X IGUAIS.

VIDEO GAME PORTÁTIL - GAME BOY

O video game portátil da Nintendo, inclui jogo Tetris, 4 variedades de cores: preto, amarelo, prata e transparente.

***F-1 WORLD GRAND PRIX**

Game oficial da FIA, 17 pistas, 11 equipes, e 22 pilotos, compatível com Rumble Pak.

Nintendo® by gradiente

GRADIENTE 10X IGUAIS.

TM - ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1991/1994/1996/1998 Nintendo of America Inc. Produtos produzidos na Zona Franca de Manaus.

MEU HERÓI

NINTENDO 64 GANHA UMA SARAIVADA DE GAMES BASEADOS EM FILMES E SÉRIES DA TV PARA VOCÊ ASSUMIR O COMANDO DOS SEUS PERSONAGENS FAVORITOS

Os descocados amigos de South Park também vão arrumar muita encrenca no N64

Eles conquistaram a TV americana com seu humor corrosivo. Agora, os garotinhos da série animada South Park estão prestes a se tornar games. A Acclaim encarregou a Iguana (criadora de revolucionário Turok 2) de desenvolver um jogo no estilo primeira pessoa. A boa notícia é que eles irão utilizar os mesmos recursos envolvidos na concepção de Turok 2. A previsão é que o game chegue ao mercado americano antes do Natal. Quem conhece o desenho – que é exibido no canal por assinatura Multishow (da Multicanal e Metrô e futuramente chegará à MTV – sabe qual será o resultado dessa brincadeira. Na Internet, alguns artistas caseiros fizeram algumas brincadeiras criando imagens 3D dos personagens. Será que é um preview do visual do game? Se você escolher a opção multiplayer, evite o pobre Kenny. Afinal, ele morre em todos os episódios e pode trazer má sorte ao jogador.

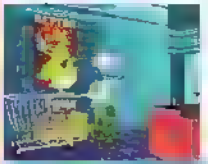
OS REIS DO BLUES

No início da década de 80, o filme Os Irmãos Cara-de-Pau não fez sucesso de bilheteria, mas virou um cult. Nesta ano sua continuação bem tardia, Os Irmãos Cara-de-Pau 2000, repetiu os mesmos passos – faturou pouco, mas agradou os fãs de um bom blues. No próximo ano, eles chegam em versão videogame, independente do formato do jogo só a trilha sonora já deve valer a pena. Prepare-se para muitas piadas e bastante correria

A hora da pau [illegible] o console

OS PESTINHAS

Boas novas para a criançada. A premiada série animada Os Anjinhos (Rugrats no original), exibido no Brasil pela SBT e também na TV por assinatura Nickelodeon, vai parar no cinema no próximo ano. Antes disso, porém, ela ganha uma versão para o N64. Além de trazer as vozes e a trilha sonora original do desenho, o game permite que você escolha entre os personagens principais (Tommy, Chuckie, Angelica, Phil e Lil). A casa onde a turma aprenta foi reconstruída nos mínimos detalhes em gráficos 3D. São 20 fases de travessuras usando objetos e explorando cada cômodo do lar. Onde está a babá quando se precisa dela?



HÉRCULES E XENA

HOMEM

Depois de virarem até desenho animado (que deve ser lançado brevemente em vídeo no Brasil), os populares heróis da TV invadem o mundo Nintendo no próximo ano. Cada um deles ganha um game exclusivo com direito a muitas lutas e diversão para N64 e Game Boy. Vale a pena esperar para conferir. As duas séries são exibidas no Brasil pelo SBT

playmobil action games

HYPE: THE TIME QUEST

E não é que eles viraram game? Pois é, os fãs dos clássicos boneco Playmobil já podem começar a comemorar. Os famosos brinquedinhos irão ganhar uma versão para N64 no próximo ano. Em Hype: The Time Quest, você terá de enfrentar o diabólico Cavaleiro Negro em uma viagem pelo tempo que inclui até a Idade Média. Com gráficos em 3D, o jogador terá de correr, pular e até voar em um dragão. Até os mermanjos vão adorar...

Os sorridentes bonequinhos atingiram a maioridade e agora estão na era digital

O personagem já ganhou até desenho animado

CONECTANDO POKéMON

Extremamente popular no Japão, o Game Boy está dando uma rebaixinha para seu irmão mais moderno, o N64. A Nintendo está cotocando no mercado uma versão para 64 bits do popular [illegible]. Ate aí nada de mais,. Na verdade, a grande sacada do game [illegible] da série [illegible] é o lançamento de um link para conectar com o N64. Esse recurso permitirá que os jogadores do portátil utilizem monstros que eles treinaram na versão 64. A concorrência que se cuide, a dupla pode mudar a história dos videogames. Sabe como eu a união faz a força!

RPG E ESTRATÉGIA SE UNEM EM OGRE BATTLE 3

Os apreciadores de estratégia e RPG podem ficar felizes! A criadora japonesa Quest confirmou que Ogre Battle 3 (nome provisório, para N64 está em fase final de desenvolvimento e que será lançado até o final do ano no Japão. Os dois primeiros games da série foram lançados para Super NES.

Uma das características mais marcantes de Ogre Battle é que os jogadores controlavam vários grupos compostos de guerreiros, magos e monstros, e podiam movê-los em um enorme mapa aonde rolava uma guerra de proporções épicas. Na sequência Tactics Ogre (lançada apenas no Japão), as batalhas ficaram ainda mais interativas, pois a Quest criou mapas 3D aonde os personagens podiam mover se durante a pancadaria.

Agora, em Ogre Battle 3 para N64, as melhores características de ambos os jogos foram aproveitadas: a sensação RPG de Ogre Battle e a estratégia de Tactics Ogre. Além da última jogabilidade da série, o novo capítulo traz gráficos e animações chocantes. Agora falta pouco!

Cruis'n World

PARA QUEIMAR O CHÃO EM ATÉ QUATRO PESSOAS

14 novas pistas com qualidade de arcade esperam você

Se depender do criador Eugene Jarvis, que supervisionou a equipe de produção de CRUIS'N WORLD, o sucesso é garantido. O resultado ficou muito parecido com a versão para arcade. A qualidade gráfica é um dos destaques. Os possantes muscle cars chegam a soltar fogo e literalmente queimam o chão. Ao todo são 14 novas pistas. As corridas acontecem em vários países do mundo, na China por exemplo, as provas são disputadas na Grande Muralha e na França, em frente à torre Eiffel. A parte sonora também não decepciona. O ronco dos motores é de acordar os vizinhos. As músicas são uma atração à parte: estão muito bem trabalhadas e dão uma emoção maior ao jogo.

Como era de se esperar existem veículos secretos e vários truques. O melhor de tudo: a possibilidade de tirar um racha em até quatro pessoas.

QUESTIONÁRIO

Entre as respostas corretas, será sorteado um NINTENDO 64. Ah, você já tem um? Vende o velho e fica com o novo!

1) [illegible] Você pode [illegible] no mundo. Qual o [illegible]?

2) [illegible] aventura?

3) [illegible] que podem ser pegos neste jogo?

4) [illegible] foi transformado em sapo por Yoshi?

5) Quantas chaves existem no game inteiro?

VALDERRAMA APROVA

Sua incontestável cabeleira apareceu mais do que o próprio time na Colômbia na Copa do Mundo da França. Jogador de Miami, time da primeira divisão de Miami, Carlos Valderrama ganhou este direito de estar na capa do game International Superstar Soccer '98. Ele é o garoto-propaganda do lançamento que terá versões para o N64 e também para o Game Boy. Que figura, hein?

THE BEST

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ NA POWER LINE EM JULHO DE 96

GOLDENEYE 007
SUPER MARIO 64
DIDDY KONG RACING
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
MORTAL KOMBAT TRILOGY
FIFA ROAD TO WORLD CUP '98

SUPER MARIO WORLD
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
MORTAL KOMBAT 2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
SUPER METROID
MORTAL KOMBAT 3

DONKEY KONG
DONKEY KONG LAND
LINK'S AWAKENING

XADREZ VIRTUAL

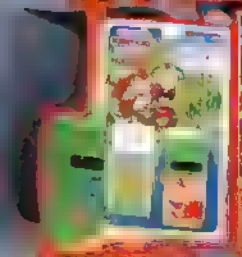
Pois é, anos atrás um xadrez que trazia personagens animados fez bastante sucesso para microcomputadores da linha PC. Agora, chega ao mercado uma versão hi-tech para N64. Com peças 3D, a ação é bem mais divertida com lutas de espada e caras engraçadíssimas. Talvez seja a melhor forma de se aprender a jogar xadrez, um jogo que anda perdendo popularidade entre o público jovem. Quem sabe agora pegue.

QUASE NA FAIXA

Velocidade. Muita velocidade. É isso que F-Zero X está dando aos jogadores japoneses. Sua versão para Super NES foi um dos primeiros games a serem lançados para o sistema e até hoje é considerado um dos melhores games de corrida de todos os tempos. A sequência não deixa a peteca cair e proporciona pegas com a sensação de que se está correndo a 1000 km/h. Pode parecer exagero, mas não é. Uma das razões para isso é que o jogo roda a 60 quadros por segundo, e mesmo com 30 carros (ei 30 carros!) ao mesmo tempo na tela, essa taxa quase não apresenta sinais de declínio. A mesma coisa acontece no modo multiplayer para 4 jogadores, com tela [illegible].

O genial Shigeru Miyamoto está envolvido na criação do game e diz que além da velocidade assombrosa, F-Zero X terá em seu código de programação, "ganchos" de compatibilidade com o Nintendo 64 Disk Drive. Isso quer dizer que futuramente seja lançado um disco de expansão para o game trazendo um Editor de Pistas, para que você construa seu próprio circuito.

A TURMA DA NINTENDO SAIU DO VÍDEO SÓ PARA PODER BRINCAR COM VOCÊ



WALKIE TALKIE DONKEY KONG

- COM SOM E LUZES
- SENSIBILIDADE AJUSTÁVEL
- ALCANCE DE 3 METROS
- FUNCIONA COM 2 PILHAS AA (NÃO INCLUSAS)

TECLADO MUSICAL MARIO E YOSHI

- 8 DIFERENTES INSTRUMENTOS
- 3 MODOS DE PLAY
- 3 MODOS DE GRAVAÇÃO
- 3 MODOS DE DEMONSTRAÇÃO
- FUNCIONA COM 3 PILHAS AA (NÃO INCLUSAS)

MARIO E YOSHI

- BATE E VOLTA
- REGISTRO DE PONTOS DO YOSHI
- MARIO BALANÇA QUANDO ENTRA NO JOGO
- BOCA ABRE QUANDO SUPER MARIO UTILIZA SUAS TRAMBOLHADAS
- 2 PILHAS AAA (NÃO INCLUSAS)

SUPER RELÓGIO MARIO KART DIGITAL

- FUNÇÕES DE HORA, MINUTOS, SEGUNDOS E DATA

EM BREVE: MUITOS OUTROS BRINQUEDOS PARA VOCÊ SE DIVERTIR AINDA MAIS.

PARA MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE

0800 826-5290

SARCOP
Indústria Imp. Exp. e Com. Ltda.

Nintendo
by gradiente
www.nintendo.com.br

NINTENDO 98

N64

SETEMBRO

NASCAR 99
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION
SCARS
SUPERMAN: THE ANIMATED SERIES
TWISTED EDGE SNOWBOARDING
WCW/NWO REVENGE

OUTUBRO

NOVEMBRO

DEZEMBRO

GAME BOY

3º TRIMESTRE

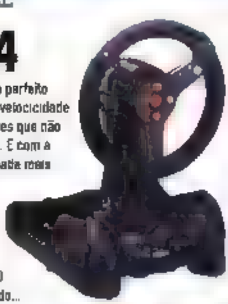
DÉJÀ VU 2
POKÉMON

4º TRIMESTRE

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso

HARDWARE

ASCIIWHEEL 64

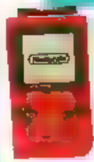


Há muito tempo se diz que o Nintendo 64 é o sistema perfeito para games de corrida. Seu incrível poder gráfico e velocicidade de processamento fazem a alegria dos programadores que não param de desenvolver pegas virtuais para o console. E com a grande variedade de títulos disponíveis no gênero, nada mais lógico que o lançamento de um acessório volante para o console. O Asciiwheel 64, da Ascii, é o primeiro volante oficial para Nintendo 64 e apresenta uma coluna ajustável, diferentes configurações de botões, opções turbo e uma alavanca para games que necessitem de controle 3D vertical, entre outras vantagens. É hora de pisar fundo...

AUMENTA O SOM!

Todo jogador hardcore já passou pela frustração de misturar os fios do walkman com o controller ou os fios do console e acabar se enrolando de vez. A Nintendo pensou nisso para lançar seu novo Headphone sem fios de altíssima qualidade, claro. Mas por enquanto, só está à venda no exterior. Encomende!

CORES NO GAME BOY



O mundo deixará de ser preto e branco para os fãs do portátil **Game Boy**. Ainda este ano, a **Nintendo** americana estará lançando a versão que mostra os jogos com 56 cores brilhantes e definidas. O novo modelo será praticamente do mesmo tamanho do **Game Boy pocket**. Os usuários antigos não precisam se preocupar, todos os jogos **Game Boy** original serão compatíveis com o sistema. A diferença é que esses games utilizarão palhetas com 10 cores. Apenas os futuros lançamentos utilizarão a capacidade total do aparelho. Para completar, será lançado também um adaptador que permitirá jogar os títulos no **N64**, bem parecido com o do **Super NES**. A autonomia da bateria é de 10 horas. Único problema: não há previsão de lançamento no Brasil.

carregue o MARIO para casa

para a escola e onde você quiser!

Entre para o mundo de Nintendo com

F-1 WORLD GRAND PRIX PARA NINTENDO 64.
SUA CASA ACABA DE ENTRAR PARA O CIRCO DA F-1

17 pistas, 11 equipes e 22 pilotos - Controle de todos os aspectos do carro: combustível, pneus, ângulo de aerofólio lateral e traseiro e transmissão - Produto Oficial da FIA - Narração real dos grandes prêmios de 1997.

Nintendo

by @gradiente

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

SHIGERU MI

EM ENTREVISTA EXCLUSIVA, O MAIOR DESIGNER DE GAMES DO MUNDO P

Atlanta, final de maio de 98. Em meio ao burburinho da E3 - a maior feira de entretenimento eletrônico do planeta - por um momento, todas as atenções se voltaram para um jovem japonês.
Era a primeira apresentação do game **The Legend of Zelda - Ocarina of Time** (também conhecido como **Zelda 64**) no hemisfério ocidental. Um dos mais aguardados jogos de todos os tempos, **Zelda 64** é apenas mais uma obra-prima no currículo de Shigeru Miyamoto, o maior designer de games do mundo.
O jogo traz pela primeira vez um Link poligonal que viaja por imensos mundos 3D em muitas e muitas horas de aventura. Mr. Miyamoto e sua equipe estão trabalhando na nova saga do reino de Hyrule já há um bom tempo. Prometem deixar todo o mundo babando quando o game for lançado em novembro.
Em 1977, Shigeru Miyamoto foi contratado como um artista pela Nintendo. Em 1981, ele criou **Donkey Kong** para o arcade, seguido pelo primeiro game de Super Mario em 1985. Junto, Mario e Donkey Kong tornaram-se ícones para fãs de videogame em todo mundo e passaram como dois dos mais reconhecidos personagens do entretenimento.
O criador de **Mario**, **Yoshi** e **Donkey Kong** concedeu uma entrevista exclusiva a um dos editores da **Nintendo World**, Eduardo Trivella.

Quanto do seu design original está em Zelda 64?
Eu sou o produtor deste jogo, então não posso dizer que é 100% meu. O núcleo do game e o sistema principal são aproximadamente 70% meus. O engenheiro de sistema desenvolveu minhas ideias. Entretanto, os cenários e os modos de jogo são apenas 50% meus. Há vários artistas excelentes trabalhando neste projeto. Pelo menos metade do jogo é criado por esses artistas, embora eu assuma total responsabilidade pelo conteúdo final do jogo.

Há quanto tempo você está trabalhando nesse game?
Três anos já se passaram desde que eu comecei a trabalhar nele. No começo, eu gastava apenas 20% do meu tempo em **Zelda**, mas nos últimos meses, passou a ser 50%. Agora, eu gasto quase todo o meu tempo em **Zelda**. Portanto, tenho que ir pra casa assim que sair daqui.

Existe algo que você gostaria de adicionar ao jogo mas não pode devido a limitações técnicas?
Eu sempre tive alguns problemas com games quando eles já estão finalizados. Mas com **Zelda**, estou completamente satisfeito até agora. O que ainda está faltando é a sensação que faz deste game um **Zelda**. Ainda estou pensando no que pode fazer dele um game **Zelda** genuíno.

Você acha que este game aumentará as vendas do hardware no Japão e em outras partes do mundo?
Eu tento não pensar no aspecto comercial das coisas e em competir com outros criadores de jogos. Mas eu sinto a pressão de tornar isso um sucesso no Japão. Espero que mais empresas façam games para o N64. Eu acho que **Zelda** ajudará as vendas no Japão. Nós também lançaremos **Ogre Battle**, **Banjo-Kazooie** e **F Zero X**. Infelizmente, esses títulos deveriam ter sido lançados ano passado. Todos eles contribuirão para o sucesso do N64 no Japão.

Quanto tempo demora para terminar o jogo?
Francamente, nós fizemos as partes mas ainda não as combinamos de modo que eu não posso responder essa pergunta. Se você seguir a história do jogo deverá ser mais ou menos o mesmo tempo da versão de SNES. Mas, já que você pode ir a qualquer lugar nesse game, ele tem um volume enorme de tempo de jogo. Deve levar, mais ou menos, 40 horas para terminá-lo. Mas um bom jogador pode levar 5 ou 6 horas se souber onde está tudo.

Qual a quantidade de vozes no jogo?
Navi, a fada companheira de Link, não falará muito. Eu não gosto da voz dela na versão atual. No final, ela vai falar menos ainda.

Haverá uma sequência para o 64DD?
Estamos trabalhando em **Zelda 64DD**. Depois de terminar tudo no cartucho, você poderá entrar no novo mundo. Estamos trabalhando nisso.

E para o Game Boy Color?
Estamos pensando e trabalhando em uma versão para o Game Boy Color que é diferente do jogo para N64. Além disso, estamos criando uma atualização para **The Legend of Zelda: Link's Awakening** para o Game Boy Color. Há pessoas que nunca jogaram **Zelda**, portanto, queremos que elas joguem no sistema mais popular: Game Boy.

Você ainda está trabalhando em Jungle Emperor (baseado no personagem de animação

A autoridade no assunto Zelda esbanja simpatia

YAMOTO

OMETE REVOLUCIONAR OS RPGs COM ZELDA 64

Kimba, um leão)?
Provavelmente ele não será lançado este ano. Deve sair na metade do ano que vem. Todavia, estamos tentando finalizá-lo este ano. Makoto Tezuka é o diretor desse jogo. Ele não é um game designer. Ele está trabalhando bastante e encontrando alguns problemas, mas nós estamos dando vários conselhos. Alguns bons, outros não.

Casamento entre Zelda e Miyamoto já dura mais de 11 anos

Qual a porcentagem de objetivos em Zelda 64 que será necessária e qual a porcentagem de segredos opcionais?
70% será necessário e 30% será exploração, segredos, etc. Mas é difícil dizer com certeza baseando-se na versão atual.

Dos segredos que você já colocou em seus games, qual é o seu favorito?
É difícil escolher um favorito. Eu realmente gostei das coisas que colocamos no primeiro Zelda, onde você tinha que mover pedras e queimar árvores para encontrar coisas dentro. Eu gostava das caras que diziam: "Por favor, não conte a ninguém e eu te darei algo secreto."

Você decidiu conscientemente fazer com que o pulo ficasse automático em Zelda 64?
Nós sempre tentamos fazer um jogo que simule a realidade. Entretanto, às vezes, não é bom fazer as coisas muito realistas ou o game será muito difícil de jogar. Golfe é um bom exemplo. Pode ser muito difícil para você acertar um buraco na vida real, mas em um game as coisas ficam muito mais fáceis. Muitos ambientes 3D realistas são difíceis de explorar. Quanto mais realistas, mais ajuda temos que dar ao jogador. Por isso deixamos o pulo automático em **Zelda 64**. Na versão final acho que vocês acharão as ações mais fáceis de completar.

Rivella e Miyamoto ... Alpo

O que você achou do prêmio Hall da Fama da AIAS (ver box ao lado)?
Estou contente em ser o primeiro a receber esse prêmio. Só espero poder continuar a contribuir com a indústria do videogame. Quero continuar a ajudar a indústria crescer.

A linha de história do jogo é linear?
Até que o jogo esteja completo, não posso dizer com certeza. Pessoalmente, eu não gosto de cenas em que você simplesmente fica parado e assiste ou lê diálogos. Isso é um game, não um filme. Há mais ou menos 800 mensagens no jogo. Eu tento evitar seqüências que se repetem.

Zelda 64 é seu maior feito? Haverá outro Zelda?
Espero que esse seja meu maior feito, mas sempre que me dão uma nova plataforma, consigo pensar em novos truques. Não sei sobre o futuro. Espero que algum dia alguém tome meu lugar e faça games para eu jogar.

E Metroid 64?
Não estou trabalhando nele. Espero que alguém do nosso departamento de relações públicas possa responder isso. Eu não tenho informações.

Seus filhos não ficam te enchendo com coisas como: "Pai, traga Zelda pra casa pra gente poder jogar!" Você leva protótipos para casa?
Não. Tento separar o trabalho dos assuntos domésticos. Mas pensando bem, talvez tenha que levar **Pokémon Stadium** para eles jogarem.

Você já conversou com outros criadores de outras mídias (como Steven Spielberg ou James Cameron) sobre entretenimento interativo?
Encontrei-me com pessoas de outras indústrias, mas nunca conversamos sobre criação de games.

O que você acha do progresso e desenvolvimento da Rare?
Acho que a Rare é maravilhosa. **Banjo-Kazooie** é impressionante. Esperamos conseguir nos aproximar disso com a seqüência de **Super Mario 64**. Espero fazer um jogo junto com a Rare qualquer dia desses.

O MESTRE

MIYAMOTO É O PRIMEIRO HOMENAGEADO DO "HALL OF FAME" DOS GAMES

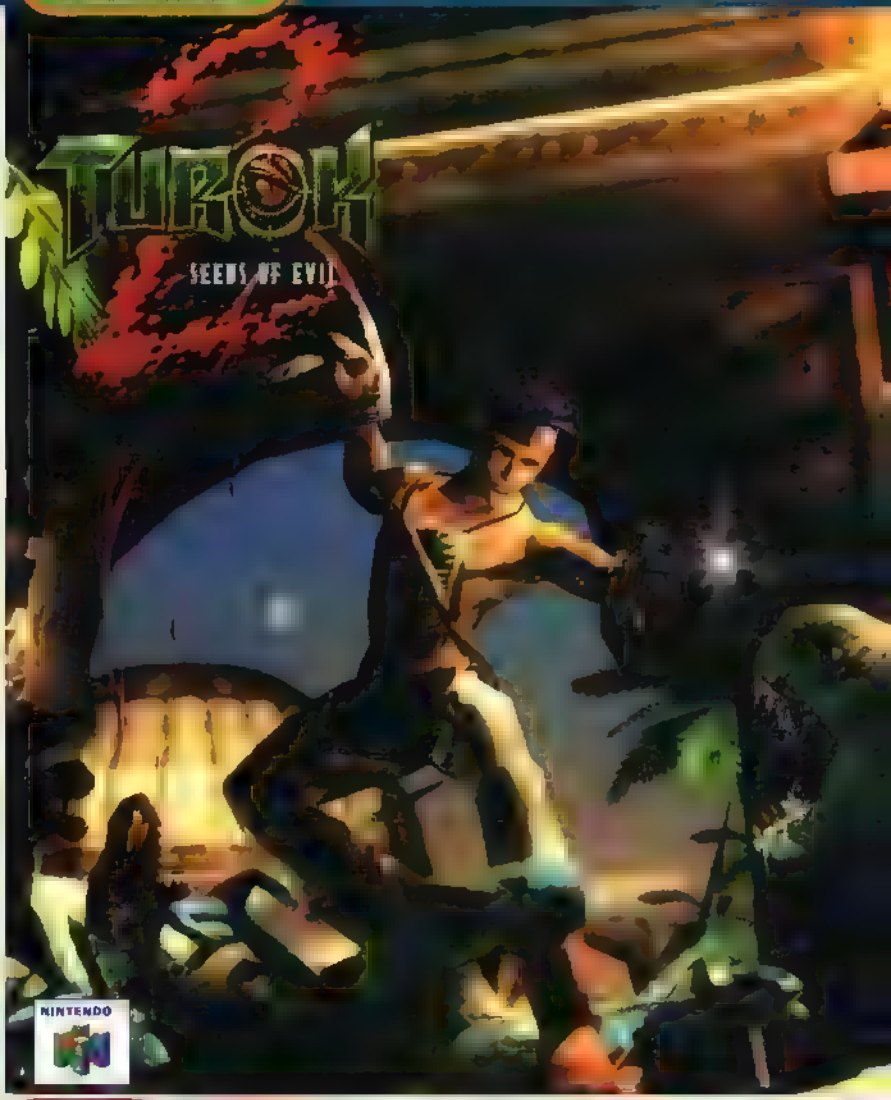
A Academia de Artes e Ciências Interativas (AIAS), criada para promover e reconhecer as artes interativas, elegeu Shigeru Miyamoto para ser o primeiro a entrar em seu Hall da Fama.

O prêmio foi criado para honrar indivíduos que tiveram as mais revolucionárias, duradouras ou produtivas contribuições para o mundo do entretenimento. E quem melhor que Miyamoto para receber essa honra? O criador de Mario, Donkey Kong, Yoshi e tantos outros personagens-símbolo da Nintendo já brindou os jogadores com games inesquecíveis, repletos de emoções, mundos de fantasia fascinantes e jogabilidade insuperável.

Um Mario que tem seu nome é sinônimo de diversão pura e não é exagero afirmar que o conjunto de sua obra estabeleceu um padrão para várias gerações, tanto de jogadores quanto de hardware. Miyamoto agradeceu a honraria: "Estou muito honrado. Gostaria de receber esse prêmio em nome de todas as pessoas que trabalharam comigo para fazer esses últimos games, e gostaria de compartilhar essa alegria com eles. Estamos orgulhosos de fazer parte desta indústria crescente."

Os games de Mr. Miyamoto são conhecidos por sua intensidade, qualidade de jogabilidade e habilidade sem par na animação e música. São games fáceis de jogar, mas ainda assim, difíceis de dominar. Cada fase de um game de Shigeru Miyamoto traz emoções, surpresas e recompensas.

O prêmio é votado pelo quadro de diretores da Academia, que conta com representantes da [illegible], Dreamworks Interactive, Electronic Arts, Microsoft, Nintendo of America, Sega of America, Sony Computer Entertainment America, Universal Studios, entre outras companhias.


TUROK
SEEDS OF EVIL
NINTENDO
64

Ação poligonal de cair o queixo

SEEDS OF EVIL

O CAÇADOR DE DINOSSAUROS VOLTA EM NOVA AVENTURA. DESTA VEZ ENFRENTANDO UM MONSTRO ALIENÍGENA

Não há Godzilla ou Tiranossauros que possam com Joshua Fireseed, o último dos Turoks, que está ganhando sua segunda aventura para Nintendo 64. Desenvolvido pela time da softhouse Iguana Entertainment, Turok 2 - Seeds of Evil é uma sequência do primeiro game, Turok – Dinosaur Hunter. A grande diferença entre os dois títulos é o avanço tecnológico. O visual e os efeitos de Turok 2 são de arrasar usando e abusando de todas as capacidades do N64.

Para se chegar a tamanho avanço gráfico, o pessoal da Iguana, incumbido de desenvolver o projeto, começou analisando os problemas com a primeira aventura virtual de Turok. Resolvidos os pequenos defeitos, os técnicos passaram a se concentrar em tornar o jogo muito mais divertido. O resultado é um game totalmente diferente do que já foi feito para o mais poderoso console da Nintendo.

NOVOS DESAFIOS

Outra grande atração de Turok 2 são suas fases, cada uma apresentando dificuldades que aumentam progressivamente e com cenários totalmente diferentes uns dos outros.

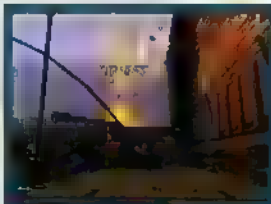
Uma das primeiras missões de Turok será libertar algumas crianças presas numa cidade. Os monstros sob o comando de Primagen – o grande vilão do game – com certeza farão de tudo para que você não salve a molecada. Mas essa "moleza" fica só nesta fase. As dificuldades vão aumentando no decorrer das fases. Aparecerão dinossauros de todos os tipos. É bom ficar esperto e devidamente maquinado.

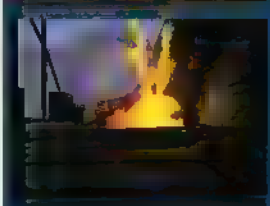
Seguindo pela cidade, Joshua se deparará com uma verdadeira guerra. Explosões incríveis ocorrem por todos os lados. Gritos de socorro também são ouvidos.

O clima tenso é acentuado pelos efeitos criados pelo time da Iguana. Luz, sons, sombras interagem para criar a atmosfera apocalíptica – e extremamente real – do jogo. Você poderá notar conforme as fases forem completadas, por exemplo, que a luz do fogo de fato oscila como se fosse de verdade. O mesmo efeito realístico foi obtido com os reflexos na água, que é de deixar Narciso boquiaberto.

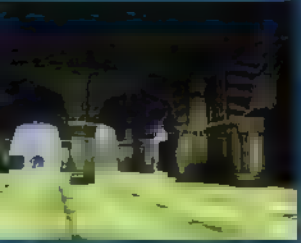
Diferente de seu antecessor, Turok 2 apresenta uma dinâmica de jogo que não se restringe a encontrar as chaves de cada fase para completá-las.

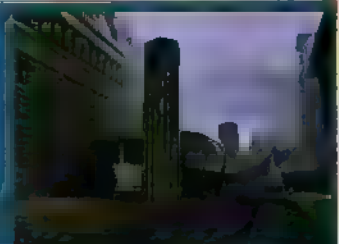
No novo jogo há muitas novas missões e objetivos a serem alcançados, no melhor estilo de grandes clássicos como Super Mario 64 e Zelda. Em Turok 2 o jogador será obrigado a explorar várias vezes um





Joshua, o último dos Turoks, carrega armamentos de última geração para deter Primagen, o ser cuja ele passa é só destruição





Em meio a texturas absurdas e cenários de cair o queixo, você enfrentará um exército de criaturas jurássicas

mesmo mundo. Indo e voltando pelas fases. Ou seja, você terá que reexplorar fases já completadas para encontrar novos itens que anteriormente não apareciam. Este é um fato comum durante todo o jogo. O jogador também terá que prestar muita atenção nas pistas visuais que o game apresenta para seguir em frente. É através delas que você se guiará até os confins da Terra Perdida.

NOVO MUNDO ANTIGO

Desta vez nada de selvas ou antigos templos. Essa foi uma das regras básicas impostas pelo chefe da equipe da Iguana, David Dienstbier, para criar os novos mundos que compõem Turok 2. Tal medida foi tomada para evitar que o novo jogo se parecesse com uma versão melhorada do primeiro Turok. Era preciso criar novos desafios em novos ambientes.

As duas primeiras fases apresentam leves semelhanças com o game original. A partir da terceira, entretanto, os cenários começam a mudar por completo. Os gráficos de cada uma delas passam a ser diferentes e relacionados diretamente com as criaturas pertencentes à ela.

Assim temos cavernas assombrosas, cidades em ruínas, ambientes alienígenas e espaçonaves que surgem durante as viagens de Joshua pela Terra Perdida.

DE VOLTA AO ELO PERDIDO

Após ter usado o Chronocepter para derrotar o Campaigner em sua primeira aventura para N64, Turok decide que seria melhor destruir o aparelho para evitar maiores complicações no futuro. O herói, então, lança o Chronocepter dentro de um vulcão.

O que Joshua não sabia era que o mecanismo fora feito com pedaços de uma espaçonave que há bilhões de anos atrás caiu na Terra Selvagem e por lá ficou enterrada. Dentro dos destroços da nave havia um ser alienígena extremamente poderoso. Seu nome: Primagen.

Apesar de despertado, o ser extraterrestre continuou preso na espaçonave. Usando seus poderes, Primagen passa a comandar alguns monstros naturais da Terra Perdida. Praticamente o perigo, os antepassados (conhecidos como "Lazarus Concordance") do mundo dos dinossauros fazem aparecer vários totens de energia em pontos críticos. É graças a eles que Primagen continua preso na nave. Porém, seu poder cresce a cada minuto. Caso o monstro extraterrestre se liberte, poderá separar o Mundo Perdido da Terra. Cabe a Turok impedir que os totens sejam destruídos pelas feras sob o comando de Primagen, para depois enfrentar a criatura alienígena e salvar o universo.

UMA COMPANHEIRA PARA JOSHUA

Turok 2 não é composto apenas por novos dinossauros, extraterrestres do mal e desafios do além. Nesta nova aventura, o herói ganhou uma companhia que aparece durante o jogo para avisá-lo do que deve ser feito e para acionar o salvamento do jogo (de acordo com a fase que você estiver). Ela é Adon, a Porta-Voz da Luz Eterna.

Como muitas heroínes do mundo virtual dos videogames, Adon promete se transformar em uma nova musa dos gamemaníacos, graças aos contornos insinuantes de seu esbelto corpo.

Para a infelicidade de Turok, a heroína nasceu para fazer par romântico com ele. Sua função no jogo é apenas de informar e ser amiga do herói. Tipo assim: "eu gosto de você, mas só como amigo". Talvez isso sirva de incentivo para Joshua aniquilar com Primagen e os dinos que estão sob seu controle!

MULTIPLAYER

Outra grande inovação que pinta em Turok 2 é sua variedade de opções. Enquanto em Turok só se podia jogar com Joshua lutando contra dinossauros pelo Mundo Perdido (Single Player, ao estilo 007 GoldenEye), agora você poderá escolher em jogar sozinho ou com outros jogadores.

Quer dizer que além da opção "Single Player Quest Mode" será possível selecionar jogos com mais participantes. No modo "Bloodlust" cada jogador estará por conta própria na meio dos dinos. Só viverá o mais forte.

Caso sua opção seja o modo "Team Bloodlust", você contará com uma equipe de jogadores para enfrentar Primagen e suas feras.

De todas as novidades a que mais chama a atenção é a opção "Frag Tag". Nela você poderá ser a caça ou o caçador. Em miúdos: um dos jogadores (que pode até ser você) será caçado pelos outros.

O pessoal da Iguana também se preocupou com a visualização em Turok 2. Para dar mais liberdade ao jogador, foram criados novos ângulos de visões que você mesmo pode acionar com seu joystick. A única coisa que não poderá ser feita é a configuração dos botões de seu controle

EQUIPAMENTO PESADO

Para deter Primagen, seus monstrengos e os chefes de cada fase (entre eles a rainha Mantis) pelos oito mundos existentes em Turok 2 - Seeds of Evil, Joshua contará com um arsenal de fazer inveja a Rambo.

Ao todo são 24 armas diferentes. Mas atenção: nem todas as armas funcionam em qualquer criatura. Você terá que descobrir qual equipamento é o mais indicado para liquidar cada monstro e assim não virar janta.

Turok não terá mais uma faca. Em seu lugar, o herói usará garras presas em seus punhos.

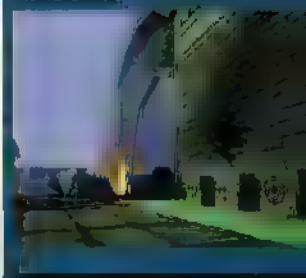
Revolveres e metralhadoras não faltarão a Joshua. Haverá também um arco e flecha bem mais poderoso que o do jogo anterior.

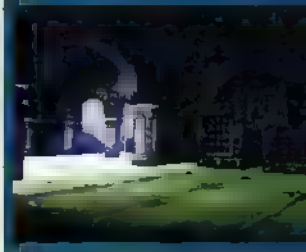
Usando a arma tranquilizadora, o jogador poderá, estrategicamente, tirar alguns monstros para dormir para cumprir determinada missão. Por exemplo, há em uma sala uma porta que se abre pressionando um círculo. No entanto, se você sair de cima dele, a porta se fecha. Então, o que fazer? Primeiro adormeça o dino mais próximo (sem matá-lo, para que ele não desapareça) e deixe seu corpo sobre o círculo. Pronto: porta aberta e caminho livre.

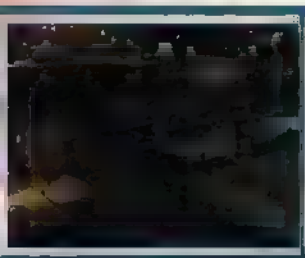
Entre as novas armas estão o Canhão Firestorm, um lança-chamas capaz de fazer muito churrasco de dinossauro e um Lança-Foguetes que pode lançar até seis dos destruidores mísseis Scorpion de uma só vez.

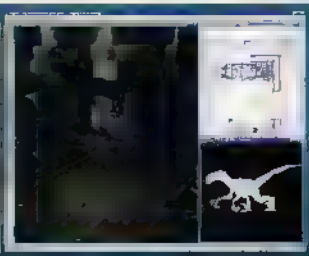
Além de novas maquinas mortíferas, outra novação em Turok 2 são os danos que elas podem causar em seus inimigos. Seus adversários perderão mais ou menos vida conforme o lugar e a arma com a qual for atingidos. Ou seja, se um dino for acertado na cabeça perderá muito mais energia do que se atingido no rabo. Muito sangue vai rolar pelas entranhas da Terra Perdida quando chegar Turok 2!

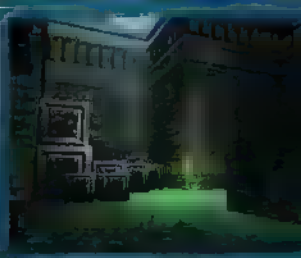
O gerente de projeto e principal designer David Dienstbier é um colecionador inveterado











A equipe de programadores trabalhou duro para deixar o game mais assustador, gráficos e o clima sombrio da Terra Perdida

MAIS DE 100 ANOS DE HISTÓRIA DA Nintendo®

1889 Fusajiro Yamauchi, bisavô do atual presidente, começa a produzir 'Hanafuda' (baralhos japoneses) em Kyoto.

1902 Os baralhos do Sr. Yamauchi, originalmente produzidos para exportação, começam a ganhar popularidade também no Japão.

1933 Estabelecida uma sociedade anônima, a Yamauchi Nintendo & Co.

1947 Fundada uma companhia de distribuição, a Marafuku Co. Ltd

1949 Hiroshi Yamauchi assume o cargo de presidente e observa as operações de produção da Yamauchi Nintendo & Co

1951 O nome da empresa é mudado de Marafuku Co. Ltd. para Nintendo Playing Card Co., Ltd.

1953 Várias fábricas são instaladas em Kyoto.

1959 Torna-se a primeira a ter sucesso na fabricação em massa de baralhos plásticos no Japão.

1959 Começa a vender baralhos impressos com personagens Disney, abrindo um novo mercado para baralhos infantis

1963 Muda novamente o nome da companhia, desta vez para Nintendo Co. Ltd. Começa a produzir, além de baralhos, jogos.

1964 O departamento de jogos é expandido e reforçado: construída uma fábrica em Uji, subúrbio de Kyoto.

1970 Reconstrução e ampliação dos quartéis-generais da corporação completados. Começa a venda do [redacted], que empregava opto-eletrônica, introduzida a tecnologia eletrônica na indústria de brinquedos pela primeira vez no Japão

1972 Desenvolvido um sistema de tiro a laser que supera o boliche como passatempo predileto da maioria do povo japonês.

1973 Desenvolvido sistema de projeção de imagem que emprega um projetor de 16mm para fliperamas (arcades). Começa a exportá-los para América e Europa.

1975 Em conjunto com a Mitsubishi Electric desenvolve um sistema de videogame que usa um gravador de vídeo eletrônico (EVR). Introduz o microprocessador no sistema de videogame no ano seguinte.

1977 Desenvolve videogames domésticos em conjunto com a Mitsubishi Electric.

1978 Cria e começa a vender videogames acionados por moedas usando microcomputadores.

1979 Dá início a uma divisão para operações com games acionados por moedas.

1980 Anunciada uma subsidiária, a Nintendo of America Inc. em Nova York. Começa a comercializar a linha de produtos "GAME & WATCH"

1981 Desenvolve e inicia a distribuição do game para arcade "Donkey Kong". Esse jogo rapidamente tornou-se a máquina acionada por moedas de melhor vendagem da indústria

1982 O quartel-general da Nintendo of America Inc. é mudado para a cidade de Seattle, Washington.

1983 Construída uma nova fábrica em Uji para aumentar a capacidade de produção e permitir a expansão dos negócios. Fundado o Nintendo Entertainment Centres Ltd. em Vancouver, Canadá, a fim de operar um centro de entretenimento familiar. Começa a vender o console de videogame doméstico "Family Computer" que empregava uma CPU (Unidade de Processamento Central) e uma PPU (Unidade de Processamento de Imagens) customizadas

1984 Desenvolve e começa a vender o exclusivo videogame acionado por moedas interativo de duas telas, "VS. System"

1985 Começa a vender a versão americana do Family Computer o "Nintendo Entertainment System" (NES). O sistema inclui o R.O.B. – Robotic Operating Buddy – e os games Duck Hunt e Super Mario Bros. Mario e Luigi fizeram tanto sucesso quanto o próprio NES.

Em qualquer lugar do mundo, quando se pensa em videogames, o primeiro nome que vem à cabeça é Nintendo. Com mais de cem anos de vida, a Big N já lançou centenas e centenas de games, fazendo a alegria de crianças de 8 a 88 anos. Nos EUA, um em cada quatro lares possui um console Nintendo. No Japão, a moçada chega a dormir na fila para comprar os games mais procurados logo no primeiro dia de lançamento. No Brasil, o numero de gamers cresce a cada dia, assim como o nome Nintendo.

1980 Desenvolve e começa a vender o "Family Computer Disk Drive System" para expandir as funções do Family Computer. Começou a instalação de "Desk Writer" para reescrever software de jogo. Conselheiros de Game foram reunidos e jogadores de todo o mundo podiam ligar para o Nintendo atrás de dicas e estratégias.

1987 Patrocina um "Torneio de Golfe" com o Family Computer como em festa de comunicações. Usa a rede pública de telefone e fitas para ajudar a criar a rede do Family Computer. O NES começa a posição do brinquedo mais vendido da América e The Legend of Zelda torna-se o primeiro do novo geração de games domésticos a ultrapassar a marca de um milhão de unidades vendidas.

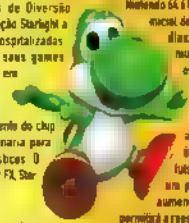
1988 Nintendo Of America Inc. publica a primeira edição de revista Nintendo Power em julho. Desenvolve o controller "Hands Free" dispensando o NES acessível a muito mais fãs da Nintendo. A coleção de games do NES cresce para 65 títulos, diversificando as categorias para atrair também adultos.

1989 Lança nos EUA The Adventure of Link, sequencia do super sucesso The Legend of Zelda. Da início ao World of Nintendo para ajudar a comercializar os produtos Nintendo. Estudos mostram que as crianças estavam mais familiarizadas com Mario do que com Mickey Mouse e Pernalonga. Introduz o Game Boy o primeiro sistema de video game portátil com cartuchos intercambiáveis. A revista Nintendo Power torna-se a maior publicação por assinatura em sua época.

1990 Nintendo Power Fest viaja pelos EUA promovendo campeonatos. Japão entra no mercado de 16-bits lançando o Super Famicom no final do ano.

1991 O Super Nintendo Entertainment System (Super NES) de 16-bits é lançado nos EUA juntamente com Super Mario World.

1992 Os acessórios Super NES Super Scope e Mario Paint com Supa NES Mouse são lançados. A aguardada sequencia The Legend of Zelda: A Link to the Past é lançada para Super NES. A Nintendo of America desenvolve Centros de Diversão itinerantes para auxiliar a Fundação Starlight a trazer felicidade a crianças hospitalizadas permitindo que elas joguem seus games favoritos durante suas estadas em hospitais.



1993 A Nintendo anuncia o advento do chip Super FX tecnologia revolucionaria para sistemas de videogame domésticos. O primeiro game a usar o chip Super FX, Star Fox, é lançado em abril.

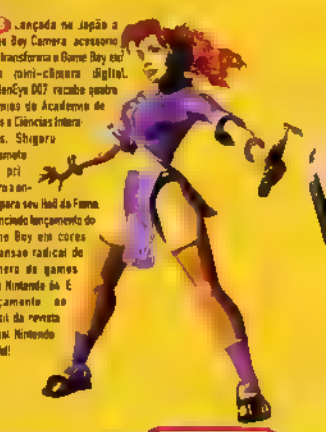
1994 O acessorio Super Game Boy é lançado expandindo a coleção de jogos que poderia ser jogada no Super NES! A heroina Samus Aran retorna em outra sequencia muito aguardada: Super Metroid. Esse ano assiste a introdução de um game que estabeleceria um novo padrão em excelencia: usando a tecnologia gráfica patenteada ACM (Modelagem Avançada por Computador) Donkey Kong Country causa uma tempestade na temporada de festas. Aparece a Nintendo Gateway, sistema de videogame usado em aviões.

1995 Graças ao impressionante sucesso de Donkey Kong Country a ACM foi introduzida no Game Boy com Donkey Kong Land. Justamente com esse grande adição à linha do Game Boy, a Nintendo também introduziu a série de Game Boys com gabinetes coloridos. Os gráficos ACM fazem outra aparição no Super NES com o lançamento do sucesso dos arcades, Killer Instinct. Ao mesmo tempo, a Nintendo introduz o sistema de imersão Virtual de 32-bit conhecido como Virtual Boy. Em seguida, a Nintendo responde a demanda dos fãs com o lançamento da Yoshi's Island: Super Mario World 2. A Nintendo mostra a seção mais a qualidade dos gráficos ACM com o lançamento de Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest. Cruis'n USA e Killer Instinct causam sensação nos arcades. Comemoração de um bilhão de cartuchos vendidos.

1996 O Nintendo 64 é lançado no Japão em 23 de junho. Milhares de pessoas se aglomeram nas filas para experimentar o primeiro sistema de videogame domestico de 64-bit. Mais de 500 mil sistemas são vendidos no primeiro dia. No começo de setembro, a Nintendo introduz o Game Boy Pocket, uma versão 30% menor e mais fina do sistema de videogame portátil mais popular do mundo. Em 29 de setembro, o Nintendo 64 é lançado nos EUA. Tanto o carregamento inicial de 350 mil unidades e vendido em três dias. Super Mario 64 é aclamado por muitos como "o melhor game de todos os tempos"!

1997 Nintendo 64 quebra recordes de vendas no Japão e a produção aumenta em 50%. Nintendo Space World é o palco da primeira apresentação do futuro acessório Nintendo 64 Disk Drive, um periférico que, entre outras coisas aumentara a memoria RAM do sistema e permitirá a rewscrita do software. A Nintendo termina o ano com cinco títulos que ultrapassam a marca de um milhão de cópias vendidas: Diddy Kong Racing, Super Mario 64, Mario Kart 64, GoldenEye 007 e Turok: Dinosaur Hunter.

1998 Lançada no Japão a Game Boy Camera acessório que transforma o Game Boy em uma mini-câmera digital. GoldenEye 007 recebe quatro prêmios da Academia de Artes e Ciências Interativas. Shigeru Miyamoto é o primeiro a entrar para seu Hall da Fama. Anunciado lançamento do Game Boy em cores. Expansão radical de numero de games para Nintendo 64. E lançamento no Brasil da revista oficial Nintendo World!



SPOTLIGHT

MISSION: IMPOSSIBLE

Nintendo

SETEMBRO 1998

MISSION: IMPOSSIBLE

Depois de GoldenEye trazer o rosto digitalizado do ator Pierce Brosnan, era de se esperar que o recém-lançado Missão: Impossível fizesse o mesmo com o galã Tom Cruise. Parece que o ator e a Infogrames (criadora do jogo) nao entraram em acordo sobre o uso da sua imagem. Com a sequência sendo esperada para o próximo ano nos cinemas – dirigida provavelmente pelo mestre John Woo (A Outra Face) – a face de Tom virou a calhar no jogo. Mi da ênfase ao elemento espionagem, colocando o jogador na pele do agente secreto Ethan Hunt (vivido no filme por Cruise).

O game foi um dos primeiros anunciados para Nintendo 64, mas problemas de desenvolvimento acabaram por atrasar seu lançamento cada vez mais, até um ponto em que todo mundo pensava que ele viraria "vaporware" (apelido para softwares que são prometidos mas nunca aparecem).

A Ocean transferiu o desenvolvimento para a Infogrames na Europa, que fez uma perfeita plástica no jogo, aperfeiçoando sua jogabilidade e inteligência artificial.

Durante a ação, estarão à disposição várias bugigangas como canetas, dardos, moedas, chicletes explosivos e até um dispositivo para copiar os rostos dos bandidos.

As imagens acima são simulações feitas por computador. As cenas do game estão na coluna à direita

BANJO-KAZOOIE

MELHOR QUE O MELHOR?

AS AVENTURAS DA DUPLA MAIS DINÂMICA DA FACE DA TERRA

Banjo-Kazooie abre as portas para a aventura em 3D como nenhum game fez antes (a frase que foi considerado "o melhor de todos os tempos" Super Mario 64, é o que mais se aproxima). O jogo está uma geração à frente de qualquer outro em termos gráficos. Além disso, exigirá dos jogadores três a quatro vezes mais tempo do que Super Mario 64 para ser terminado.

Quando o desenvolvimento de Banjo-Kazooie foi iniciado na Rare, ele era conhecido apenas pelo codinome "Dream (Sonho). Depois de mais de dois anos em desenvolvimento, finalmente o [illegible].

Em Banjo-Kazooie nove mundos te aguardam para ser explorados. Cada um contendo dez peças de quebra-cabeças e mais de uma centena de outros itens.

O objetivo é recolher peças de quebra-cabeças e notas musicais para abrir todas as portas, aprender novos movimentos, pesar nadar e voar onde ocultam-se vivo nosso anteriormente.

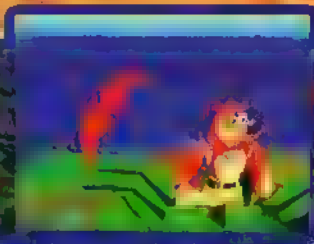
Com dungmas diabolicamente divertidas, personagens maravilhosamente detalhados e mundos enormes para explorar, Banjo-Kazooie é simplesmente sensacional.

Um raro momento de felicidade, [illegible]

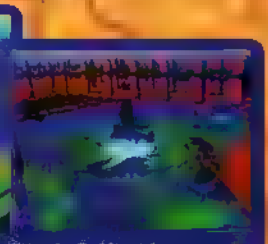
O BANJO DE TODOS

Grunilda, a bruxa mais horrorosa que já existiu, começou a se coçar de preocupação quando ficou sabendo da pequena e linda

A vez de ser um personagem, Jinjo é um item muito importante



As penas vermelhas são o combustível de Kazooie



Este tubarão é imortal, mas com [illegible] ele nunca por um tempo

aranha Tooty. Naturalmente, sendo uma cruel vilã, a velhaca rapta a jovem. Escondida em um covil, Gruntilda pretende roubar a beleza de Tooty com uma maquina diabolica. E aí que Banjo, o urso dormindoco parça corajoso de Tooty – descerta para descobrir que sua irmã desapareceu.

Com a ajuda de sua brilhante amiga Kazooie, o urso herói parte para procurar Tooty. No seu caminho até sua irmã, Banjo enfrentará armadilhas perigosíssimas elaboradas por Gruntilda até o confronto final com ela. Só com a derrota da maior vilã já programada pela Rare tudo voltara aos trinques.

As irmãs Gruntilda e Brentilda são completamente opostas

UM PARA DOIS

A chave para o sucesso neste eletrizante jogo é o trabalho em equipe. Os talentos de um personagem complementam os do outro.

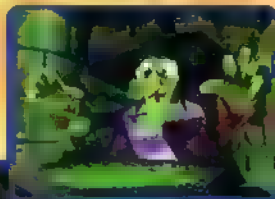
Banjo e Kazooie possuem um grande número de movimentos alguns individuais e outros executados em conjunto. Durante o jogo, você alternará entre os dois conforme a situação exigir. Se houver uma árvore a ser escalada, Banjo é o mais indicado. Se você quiser subir uma montanha ingreme, Kazooie e sua melhor escolha. À medida em que você aprende os movimentos, tudo começa a ficar mais fácil.

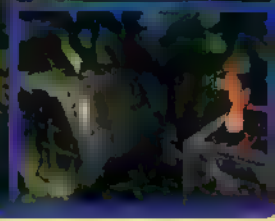
CLAMANDO DE APOIO

Os personagens secundários de Banjo Kazooie vêm em todas as formas e tamanhos. Algumas das criaturas fazem tudo o que podem para auxiliar o herói e a par.

Os artistas, designers, compositores e roteiristas da Rare não pouparam esforços para dar vida a esses personagens. A marmota Bottles, por exemplo, dá as caras durante o jogo para ensinar novos movimentos e trocar insultos com Kazooie. Há também Brentilda, a irmã boazinha de Gruntilda, que fornece pistas misteriosas sobre o estranho comportamento de sua parente.

Mas fique esperto, muitos dos personagens são unha e carne com a bruxa. Eles ficam andando por aí, esperando para atrapalhar ao máximo a missão de salvamento de Tooty.





Freezeezy Peak é a maior fase do novo, e projetada para um game. A dupla passa por várias geladas durante a

MOVIMENTOS

Os diversos movimentos de Banjo-Kazooie variam de simples a complexos, mas você não vai poder usar todos logo de cara. É preciso aprender os movimentos conversando com Bottles a medida em que as fases forem sendo completadas.

Quando um novo movimento torna-se essencial para ultrapassar um estágio, Bottles estará lá para ensinar como se faz para vencer o obstáculo. Alguns dos movimentos são para Banjo, enquanto outros são executados por Kazooie. Daí a necessidade de sempre agir em equipe.

Abaixo, alguns dos 24 movimentos diferentes do game:

Soco - Banjo usa seus poderosos braços para socar inimigos ou obstáculos.

Vôo - Kazooie decola na plataforma de vôo, levando Banjo junto para uma radical viagem pelo céu. Pasas vermelhas são necessárias para aumentar a altitude do vôo.

Ataque Rotante - Banjo joga boliche com os inimigos com uma cambalhota de lado.

Bicada Horizontal - Quando estiver no ar, Kazooie mergulha para bicar inimigos indefesos ou para sifonar bottles.

Rat-a-tat Rap - Banjo pula e Kazooie sai da mochila para dar uma bicada nos inimigos.

Trote - Depois de colocar Banjo em suas costas, Kazooie pode correr em alta velocidade e subir encostas íngremes sem escorregar.

Nado - Com Banjo batendo as pernas, seu progresso é lento. Para se movimentar mais rápido, faça Kazooie bater suas asas embaixo d'água.

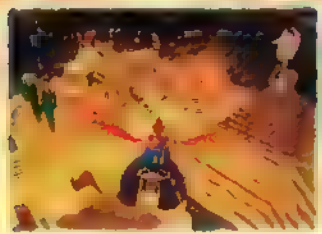
Disparo de Ovos - Pela frente, Kazooie pode disparar ovos como balas de canhão. Por trás, os ovos são tipo que expelidos.

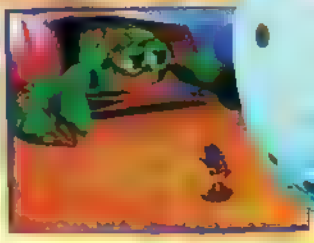
PERTENCES PRECIOSOS

Para seguir em frente no jogo é importante saber como os itens encontrados podem lo ajudar. Os mais importantes são as peças de quebra-cabeças e as notas musicais.

Ao completar os quadros com as peças de quebra-cabeças, uma porta será destrancada dentro do mundo que você está jogando. Outros itens incluem ovos, penas, Jinjos e Símbolos Mumbo. Há também itens especiais como as Pernas de Pau.

Para ganhar as peças de quebra-cabeças, você terá de enfrentar um chefe, solucionar um enigma, executar uma tarefa especial ou vencer em um minigame. Nenhuma aventura anterior jamais apresentou tx nível de variedade





MONTANDO O QUEBRA-CABEÇA

UMA TOUR PELOS TRÊS PRIMEIROS UNIVERSOS DE BANJO-KAZOOIE

Todos os personagens, movimentos e itens são encontrados nos nove mundos de Banjo-Kazooie sem contar o Covil de Gruntilda.

O game começa na Spiral Mountain, aonde Banjo, Kazooie, Tooty e Bottles vivem. Bem acima do vale, ficam os esverdeados pinheiros do morro da bruxa. Antes de entrar nele, Bottles ensinará muitos dos movimentos básicos e dará uma chance para você praticá-los. Quando sentir que está pronto para prosseguir, você cruzará a ponte que leva à montanha e começará sua aventura.

O Covil é uma série de túneis e câmeras que serpenteiam pela montanha. Nelas você encontrará muitas portas que levam para as nove mundos. mas, a princípio, elas estarão trancadas ou escondidas.

Embora Mumbo's Mountain seja seu destino inicial, suas escolhas após isso serão limitadas pelo número de peças e notas musicais encontradas. Prepare-se para um tour pelos primeiros mundos de Banjo-Kazooie com a localização das peças do quebra-cabeças. 10 por mundo, sendo que uma delas é ganha quando você encontra os cinco Jinjos. Elas estão numeradas, mas não precisam ser recolhidas necessariamente nessa ordem.

Lembre-se que os principais itens do game são as peças. Com elas, você monta os quebra-cabeças que abrem as portas dos mundos. Além disso, existem as notas musicais que vão abrindo caminho pelo Covil de Gruntilda, os favos de mel que aumentam a vida de Banjo e Kazooie, os símbolos Mumbo que o feiticeiro pode transformá-lo em outras criaturas e os tijolos Gruntilda, que devem ser atacados para revelar peças em seu covil.

SPIRAL MOUNTAIN

Em Spiral Mountain, não existe nenhuma peça. Esta é a primeira fase do game e é onde Bottles ensinará os movimentos básicos. Pratique todos com dedicação pois eles serão usados com muita freqüência durante a aventura.

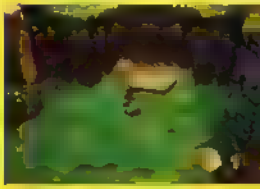
A entrada do calcio da Bruxa é estilizada com sua horripilante carranca

MUMBO'S MOUNTAIN

Com uma peça de quebra-cabeça você ganhará entrada para a terra alpina, onde Mumbo vive ao redor de alguns vizinhos bem esquisitos.

Essa é um mundo pequeno, não muito perigoso — um bom lugar para praticar suas novas habilidades e aprender algumas novas com Bottles.

Nesta fase você enfrentará Conga, o grande gorila no topo da taraqueira: encontrará com Mumbo: e fara uma viagem ao cupinzeiro depois que Mumbo transformar você.

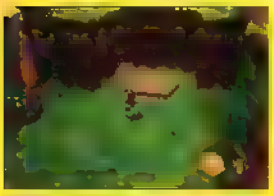


2- Pegue a laranja da árvore de Conga e entregue para Chimpy, o macaco.

5- Esmague as cabanas perto da casa de Mumbo.

7- No olho da cabana de Mumbo.

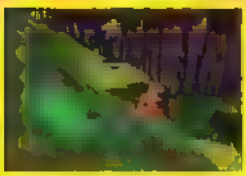
1- Faça Conga acertar suas laranjas nesses botões que estão no chão.



3- Detones ovadas em Conga para pegar seu tesouro

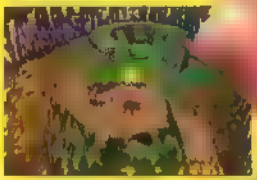
4- Essa é bonada! Está no meio dos palares onde Bottles ensina o "Troto"

6- Encha de ovos a boca de Juju, o totem.



8- Outro que não poderia ser mais fácil!

9- Transforme-se em cupim e suba até o topo do cupinzeiro



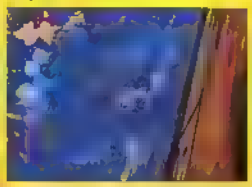
TREASURE [illegible]VE COVE

Este é o melhor lugar para [illegible]r depois da Montanha da Morte. É nesta fase que você aprenderá a voar.

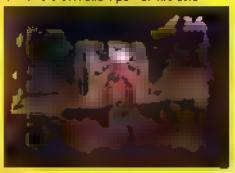
A ação tem início na alta deserta, onde os enigmas começam a ficar realmente difíceis. Os perigos são muitos: o tubarão gigante, baus de tesouro mastigadores, caranguejos na praia, o Caranguejo Elétrico e abelhas espinhudas. Preste atenção nas palmeiras: elas estão lotadas de itens.

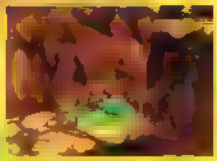
1- Três bicadas nos olhos de Nipper são suficientes para mais uma peça

2- Entre no navio do Capitão Blubber e recupere seu tesouro



3- Voe até este bau e pule dentro dele



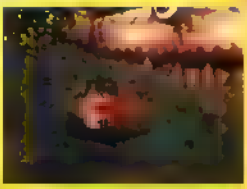


4- Vá seguindo a trilha destes botoes verdes e encontra outra peça ao final.

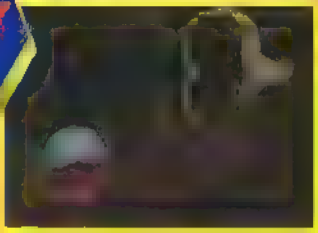
5- Coloque 3 ovos neste balde. Ele esvaziará a sala com o enigma das letras no chão. A[illegible] é só entrar na sala, resolver o enigma e matar um caranguejo.

[illegible]AMBLIN' CAVERN

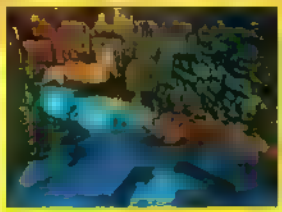
Na caverna do triturador de lixo mecânico de Grunfilda, você passará a maior parte do tempo nadando. O tubarão de fato pedirá seu auxílio em algumas tarefas e você encontrará também Gloop, um baiacu que lhe ajudará a respirar nas profundezas do lago.



2- Clanker comeu muito lixo. Jogue uns ovos em seus dentes sujos.



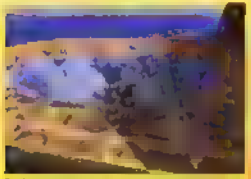
1- Desça até o fundo do lago e passe 3 vezes no meio dessa chave



3- Use o parafuso que e expelido de Clanker para subir até aqui.

6- Use a bicada de Kazooie para transformar este "X" em seta. Siga as pistas para revelar um baú com uma peça.

d- Suba neste cano e vá até aquele ovo na ponta da teia. Siga a trilha de ovos até o final.

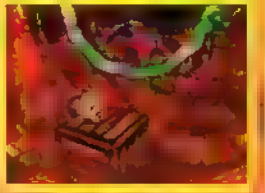


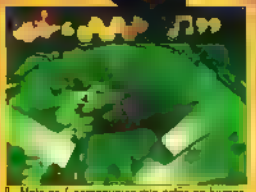
7- No fundo da piscina que está depois da escadaria

9- No ponto mais alto do mundo

4- Entre dentro de Clanker e siga em frente

b- Ande dentro de Clanker, passe por dentro desses anéis.





8- Mate os 4 caranguejos que estão no buraco verde do lago.

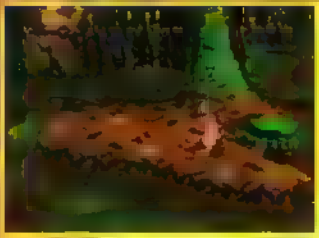
5- Moleza! Continue em frente a partir da peça 4, aprenda a invencibilidade com Bottles e pegue a peça no final do corredor.

7- Suba pelo rabo do Clanker

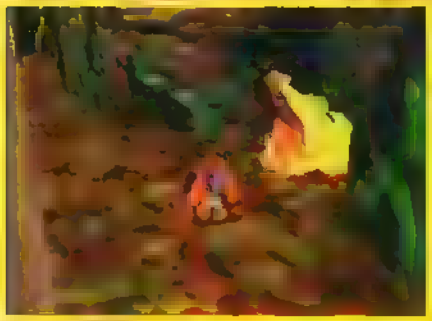
9- Em um dos buracos no lago. Tome cuidado com o oxigênio

BLEBLEGLOOP SWAMP

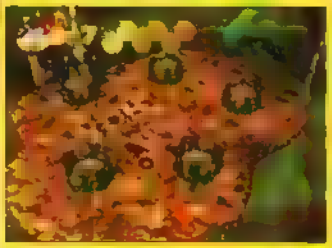
As coisas ficam mais pegajosas no pantano. Mumbo está presente nesse mundo também e em troca de alguns Símbolos-Mumbo transformará você em jacaré. Aconselhamos você a não entrar na água sem as pernas-de-pau ou transformado em jacaré, a menos que uma de suas aspirações na vida seja virar comida de piranha.



2- Amasse esse botão e seja ligeiro para pegar a peça.



1- Jogue um ovo dentro da boca desse jacaré. Repita o procedimento com todos os que aparecerem.



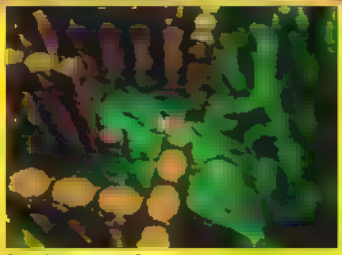
3- Destrua os sapos que vão aparecer neste ponto.

4- Bote nas patas da tartaruga Tanktup.

Conclusão

A jornada de Banjo e Kazooie ainda está apenas começando. Há muitos outros perigos à espera da dupla de heróis até que Tooty seja libertada. São desertos escaldantes montanhas geladas, a tenebrosa Cluck Clock Wood, uma mansão repleta de monstros e muito mais para Banjo e Kazooie encararem. Boa viagem!

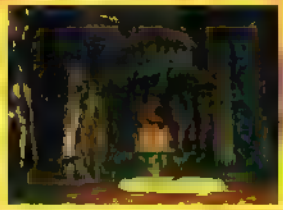
5- Regrda a musica das tartarugas.



8- igual a peça numero 2.

6- Esse não e o Ovo de Colombo mas está de pé. Destrua-o

9- Vire jacaré, entre na casa do Mr. Vile e o desafie em seu jogo.



7- Escale essas árvores sempre destruindo as

São dezenas de personagens, alguns deles querem o couro do Banjo, outros não

F-1 World Gra

Mais perfeito que isso, só num F-1 de verdade!

São 11 equipes, 17 países, 22 pilotos e um vencedor. Assim começa **F-1 World Grand Prix**, o mais recente lançamento da Paradigm para Nintendo 64.

Até agora, os computadores sempre tiveram a liderança absoluta dos jogos de simulação de corridas, mas parece

que o império do PC acabou.

F-1 World Grand Prix consegue reunir em um único jogo o realismo dos arcades e gráficos que nunca foram vistos em jogos deste estilo. Sem contar a compatibilidade com **Rumble Pak**, o que torna o game mais interativo ainda.

Logo na abertura, o jogador já pode ir "babando" com as diversas tomadas de câmeras de Fórmula 1. A impressão é de assistir uma corrida de verdade, só que totalmente com gráficos vetoriais. São tomadas de todos os ângulos, de câmeras instaladas nos cockpits até outras em helicópteros.

Uma outra opção antes de iniciar a partida é a galeria de carros. Com ela é possível conhecer todas as equipes participantes, que por sinal são idênticas às da temporada de 97 da F-1.

Você pode girar, afastar e aproximar as máquinas para melhor visualizar seus detalhes. Também é possível checar os dados dos carros.

Você sabia, por exemplo, que a Ferrari corre com um câmbio de sete marchas enquanto suas principais concorrentes, a Williams e a McLaren, correm com câmbios de seis? Esta é apenas uma das curiosidades que provam que vale a pena perder alguns minutos aqui.

Agora chegou a hora de parar ou melhor começar a brincadeira indo para o jogo de verdade. Você pode escolher entre cinco diferentes opções.

EXHIBITION (EXIBIÇÃO)

É hora de treinar. Uma vez que nesta opção você pode escolher qualquer pista, é sempre bom fazer um test drive em todas antes de partir para o campeonato de verdade.

Se você é nda é iniciante, uma boa opção para treino é a pista de San Marino. Seu traçado é perfeito para quem está aprendendo: longas retas, curvas não muito acentuadas e... um cotove o absurdo no final de um retão, que certamente rá esmigalhar você no guard-rail. Mas mesmo assim é o melhor lugar para treinar. Passando por esta curva, as outras serão bico.

Mas antes de começar a correr é preciso escolher o piloto. Inf z mente as caracter sticas do p loto estão automaticamente associadas ao desempenho dos carros. Portanto, nem pense em ser patriota e escolher o Rubinho Barr chello. Nada como a potente Ferrar de M chae Schumacher ou a estável McLaren de M ka Hakk nen. É possível escolher entre qualquer um dos 21 pilotos reais ou a nda um cameraman.

Vale lembrar que quando você escolhe o "Te evision Cameraman" você não joga. Fica apenas assistindo a corrida e controlando as câmeras que estão filmando os carros.

O único piloto da temporada 97 que não está presente é Jacques Villeneuve, que por mot vos envolvendo direitos autorais, ficou de fora do game. Em seu lugar encontramos "Driver Williams", que pode ser ed tado e ganhar o nome de quem

Comandos do Cameraman

Direcional para cima ou para baixo muda de equipe, exceto quando se está na visão TV
C Direito e C Esquerdo olha para trás em um ângulo diagonal
C Baixo olha para trás
C Cima muda o ângulo de visão

nd Prix

está jogando.

OPÇÕES DE CONTROLE

Você se lembra quando falamos que um dos grandes atrativos de **F-1 World Grand Prix** era o realismo? Uma opção genial chamada "97 Events" é capaz de reproduzir exatamente todos os aspectos dos Grandes Prêmios da temporada de 97 desde as condições climáticas até o momento em que os carros controlados por computador abandonam a prova.

Por exemplo, suponha que no ano passado, na corrida de Interlagos, o tempo tenha começado chuvoso e no meio da corrida um sol forte se abriu e a pista secou. Se a opção "97 Events" estiver ativada, o cenário será reproduzido de forma idêntica ao que aconteceu de verdade.

Neste item também é possível alterar o número de voltas para 4, 8, 16, meia corrida ou corrida real, ainda controlar o clima manualmente. Você pode escolher entre ensolarado, parcialmente nublado, nublado, chuva, neve, tempestade ou ainda randômico, que escolhe a situação do tempo aleatoriamente.

Uma última opção de controle permite que você altere configurações que sejam melhores para seu gosto pessoal. Por exemplo se quer a velocidade em km/h ou mp/h (milhas), ou ainda se quer ou não que um membro da equipe fique informando aproximações de outros pilotos pelo rádio direto dos boxes. Além disso você ainda conta com um teste de som para ouvir todas as músicas e efeitos sonoros do jogo.

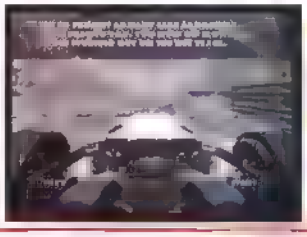
GRAND PRIX

No modo "Grand Prix" você pode salvar até quatro diferentes jogos no cartucho. Desta forma, você poderá continuar o mesmo jogo futuramente do mesmo ponto de onde parou.

Assim como no modo "Exhibition", é preciso escolher o piloto. O mesmo critério para escolha também prevalece. Em seguida, será preciso escolher o nível de dificuldade, que vai de rookie (iniciante) até champion (campeão).

Uma mão na roda em **F-1 World Grand Prix** são os controles automáticos de aceleração e freio. Se "Acceleration Assist" estiver ligado, ele o ajudará a não "fritar" os pneus na largada. Lógico que, depois de jogar algumas vezes, você irá desligar esta opção e controlar a aceleração através do conta-giros do carro.

Além do "Acceleration Assist" o game ainda conta com um "Brake Assist" que freia o carro automaticamente quando uma curva se aproxima. No começo, esta opção é fundamental para que o jogador se acostume com os controles do carro. Porém, o "Brake Assist" sempre freia muito antes da curva. Com o passar do tempo



ESCUDERIAS

Carro Arrows A18 Yamaha
Motor Yamaha OX11A V10
Transmissão 6 marchas
Pneus Bridgestone
Volante BRS
Pilotos Damon Hill, Pedro Paulo Diniz

Carro Williams FW19 Renault
Motor Renault RS9 V10
Transmissão 6 marchas
Pneus Goodyear
Volante OZ
Pilotos Oliver Williams, Heinz Harald-Frentzen

Carro Ferrari F310B
Motor Ferrari 046/2 V10
Transmissão 7 marchas
Pneus Goodyear
Volante BRS
Pilotos Michael Schumacher, Eddie Irvine

Carro Benetton B197 Renault
Motor Renault RS9 V10
Transmissão 6 marchas
Pneus Goodyear
Volante BRS
Pilotos Gerhard Berger, Jean Alesi

Carro McLaren MP4/12 Mercedes
Motor Mercedes Benz FO110E V10
Transmissão 6 marchas
Pneus Goodyear
Volante Ehlsi
Pilotos Mika Hakkinen, David Coulthard

Carro Jordan 197 Peugeot
Motor Peugeot A14 EV4 V10
Transmissão 7 marchas
Pneus Goodyear
Volante OZ
Pilotos Giancarlo Fisichella, Ralf Schumacher

Carro Prost JS45 Mugen-Honda
Motor Mugen-Honda MF-301HB V10
Transmissão 6 marchas
Pneus Bridgestone
Volante BRS
Pilotos Oliver Panis, Shuji Nakano

Carro Sauber C16 Sauber Petronas
Motor Sauber Petronas V10
Transmissão 6 marchas
Pneus Goodyear
Volante Speedline
Pilotos Johnny Herbert, Nicola Larini

Carro Tyrrell 025 Ford
Motor Ford Cosworth ED5 V8
Transmissão 6 marchas
Pneus Bridgestone
Volante Fondmetal
Pilotos Mika Salo, Jos Verstappen

Carro Minardi M197 Hart
Motor Hart K10 AV7 V8
Transmissão 6 marchas
Pneus Bridgestone
Volante Fondmetal
Pilotos Jarno Trulli, Shoya Katayama

Carro Stewart SF-1 Ford
Motor Ford Zetec-R V10
Transmissão 6 marchas
Pneus Bridgestone
Volante BRS
Pilotos Rubens Barrichello, Jan Magnussen

desligue esta opção para fazer tempos melhores (confira no box da página ao lado, "Controlando aceleração e frenagem".

No modo "Grand Prix" você também pode configurar outras opções para aumentar o realismo do jogo. Na configuração original, opções como paradas nos boxes, bandeiras na pista e danos no carro vêm desabilitadas. Será preciso alterá-las manualmente se você quiser o máximo de realismo.

Assim como em uma corrida de verdade, você deve fazer os treinos antes do evento. Primeiro você faz o treino de sexta-feira (Fri Practice) e depois o treino de sábado (Sat Practice). Mas estas duas opções são apenas treinos. Antes de iniciar o jogo de verdade você terá que fazer as voltas de classificação (Qualifying) e um aquecimento opcional (Warm-up).

Alguns momentos são emocionantes durante a prova

APRONTANDO O CARRO

Antes da corrida será preciso mudar as configurações do seu carro para um melhor desempenho. O primeiro passo será escolher a quantidade de combustível que você levará na corrida. Leve somente o mínimo necessário para completar a prova, principalmente se você estiver jogando com as bandeiras desligadas. Desta forma, você não corre o risco de uma indesejável bandeira amarela aparecer no meio da corrida e ocasionar um reabastecimento que não estava previsto. Você escolhe a quantidade de combustível em galões. A autonomia do seu carro em número de voltas irá aparecer na parte inferior da tela.

O segundo tem a configurar são os pneus. Neste caso, vários fatores irão influenciar sua escolha. O primeiro deles é a chuva. Se você perceber que está apenas uma garoa na pista escolha os pneus do tipo Intermediário (Intermediate) ou Garoa (Soft Rain). Somente utilize os pneus para chuva pesada (Heavy Rain) se a chuva estiver realmente forte. Em outros casos o controle do carro fica péssimo.

Já para a pista seca, os melhores pneus são o Soft Slick e o Hard Slick. O Soft oferece um controle melhor, porém desgasta-se muito rápido. Em muitos casos é mais interessante optar por um Hard Slick e economizar tempo fazendo paradas nos boxes para a troca de pneus.

Agora chegou a parte mais difícil: acertar os aerofólios do carro. Quanto menor o ângulo que você escolher para o aerofólio dianteiro (F-Wing), maior será a velocidade final. Porém, a estabilidade e a frenagem serão prejudicadas. Será preciso então compensar no aerofólio traseiro (R-Wing). Antes de entrar na corrida, teste diversos ajustes diferentes até encontrar o ponto ideal para seu gosto de pilotagem.

Outra opção é o ajuste da relação de marchas. Escolha a opção High para uma velocidade final maior. A Low é só para pistas de baixa velocidade.

Agora vamos para o ajuste de suspensão. Com ela mais mole, o carro perde em aceleração, mas ganha em dirigibilidade e frenagem. Esta opção varia muito de pista para pista.

A última opção é a sensibilidade da direção. Você pode escolher de 14 a 28 graus. Quanto maior o número, mais dura a direção fica. Sem dúvida nenhuma, direções mais moles são bem mais eficientes.

Para que você não precise ficar acertando o carro cada vez que vai entrar em uma corrida, o jogo permite armazenar até sete diferentes configurações.

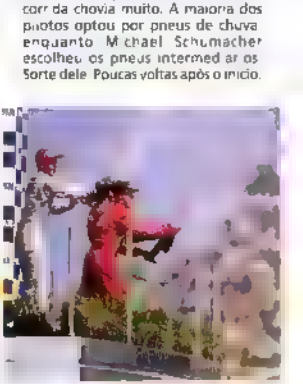
CHALLENGE

Este tal vez seja o modo de jogo mais divertido de **F-1 World Grand Prix**. Reproduz exatamente algumas passagens interessantes que aconteceram no campeonato de 97.

Primeiro você precisa escolher que tipo de desafio irá enfrentar: ofensivo (ofense), defensivo (defense) ou problemas (trouble).

Não importando a opção que você escolher, o jogo já seleciona um piloto. Vamos por exemplo escolher a opção "problemas". Adivinha quem foi o piloto escolhido? Lógico, o polêmico Michael Schumacher. Antes de iniciar a corrida, você deve ler atentamente os dados fornecidos, pois é com eles que você descobre o objetivo.

No exemplo acima, a corrida acontece na Malásia, um país já conhecido na Fórmula 1 por seu clima imprevisível. Assim como no evento real do ano passado, no início da corrida chovia muito. A maioria dos pilotos optou por pneus de chuva enquanto Michael Schumacher escolheu os pneus intermediários. Sorte dele. Poucas voltas após o início



Assim como Michael Schumacher comemora como nunca cada vitória

A parada no box deve ser bem ligeira

a chuva parou e um sol forte se abriu. A pista começou a secar e apenas Schumacher não precisava fazer uma parada nos boxes para a troca de pneus. Seu objetivo será reproduzir a mesma situação que aconteceu no ano passado: ultrapassar todo mundo e ganhar a corrida.

Acima, Rubinho no game.
Abaixo, o verdadeiro nas pistas

É assim que funciona o modo "Challenge". Esta é uma inovação que nunca foi vista em jogos de corrida. Ah, esquecemos de contar um detalhe: nesta opção você joga sem freio automático, sem carro indestrutível, sem controle de aceleração e com as paradas nos boxes ativadas. Fácil, né?

TIME TRIAL

Que tal voltar aos bons tempos do **F-Zero** do Super NES? Esta é a idéia desta opção. Você joga sozinho em uma pista pré-selecionada e deve fazer o possível para obter tempos melhores. Depois de estabelecido um recorde na pista, um carro fantasma, que nada mais é do que um replay de seu melhor tempo até então, aparecerá na tela indicando se você está melhor ou pior do que na volta passada. Desta forma você pode ver exatamente os pontos em que precisa melhorar e os pontos em que sua corrida está perfeita. Vale a pena entrar nesta opção para treinar suas tomadas de curvas.

REPLAY

Se você gostou de seu desempenho, ou se só comeu poeira e acabou com o carro destroçado, escolha a opção "Replay" ao término de uma corrida para apreciar os bons (ou maus) momentos de toda a competição. As cenas são dignas daquelas transmissões de domingo de manhã as quais todos nós estamos acostumados, só que com uma ótima diferença em **F-1 World Grand Prix** é você quem define a tomada da câmera e o carro freiado. E não tem o Galvão Bueno!

CONTROLANDO ACELERAÇÃO E FRENAGEM

Aceleração

Um toque no botão A

Acelera o carro suavemente, evitando as "derrapadas" de pneu.

Dois toques no botão A

Pisa fundo no acelerador, e deixa metade do pneu estampado no asfalto da pista.

Toques sincronizados no botão A

Esta é a única forma de obter uma aceleração perfeita, sempre controlando a potência no conta-giros.

Frenagem

Um toque no botão B

Freia o carro lateralmente. Mantendo este botão pressionado você provavelmente irá travar os rodas.

Dois toques no botão B

Freio automático. Permite o máximo de aproveitamento de freio sem que as rodas travem.

FORSAKEN 64

Nintendo

O ano é 2113. Experimentos subatômicos [illegible] nosso sistema, condenando a [illegible] momento para mercenários intergalácticos, como você, entrarem em ação para tomar o que sobrou das riquezas naturais da Terra. Muita ação e gráficos espetaculares esperam em Forsaken.

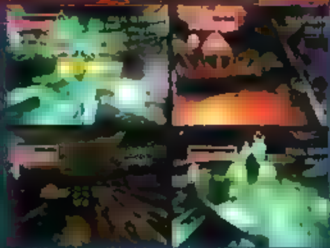
[illegible]

Durante muitos anos, cientistas de vários centros de pesquisa ao redor do mundo têm mergulhado cada vez mais na estrutura da matéria. Depois de muitas tentativas, eles finalmente descobriram os meios para manipulá-la em seu nível mais básico. Infelizmente, no primeiro grande experimento, [illegible] descontrolado, as coisas fugiram ao controle. Uma reação contrária alastrou-se pelo planeta e desencadeou uma onda de choque por todo o sistema.

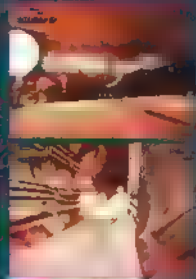
A Terra ficou em ruínas. [illegible] orbitais, o planeta fragmentado transformou-se em uma imensa carcaça sem vida. Desprovido de atmosfera e banhado pela radiação do sol, o planeta tornou-se fatal para todos seus habitantes.

Notícias do desastre logo chegaram [illegible] [illegible]. Uma investigação sobre o desastre teve início. Tudo o que era considerado valioso foi removido, e os locais que precisavam de maior proteção foram deixados sob forte vigilância.

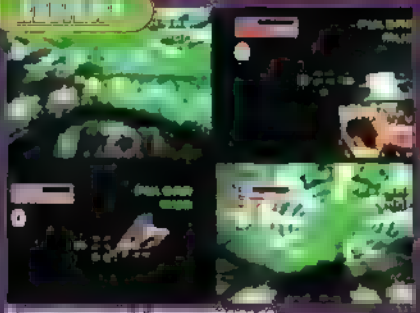
Vários meses depois, o sistema [illegible] como condenado e considerado "livre para pilhagem". Isso significa que toda a escória de caçadores de recompensas, mercenários, ladrões e piratas da galáxia têm o direito de pegar qualquer coisa que a [illegible] não seja.

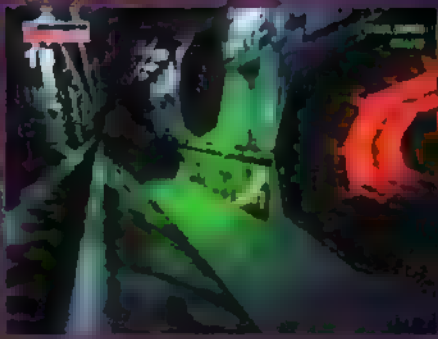


Veja aqueles [illegible] subterrâneos.



[illegible] final entre as forças que regem Forsaken.



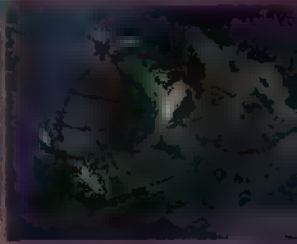


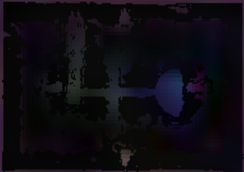
opção para dois jogadores

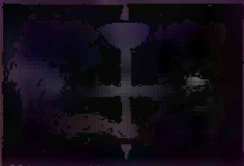
ASSUMA O CONTROLE

está brincando em Forsaken

NÃO PERCA O RUMO







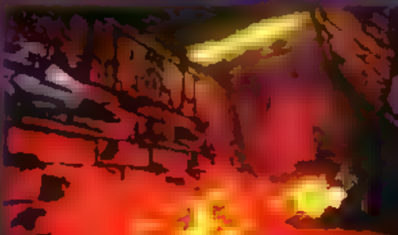
[illegible] Cuidado para não se perder!

[illegible], garotas e máquinas, a combinação perfeita para prender sua atenção do começo ao fim

[illegible]

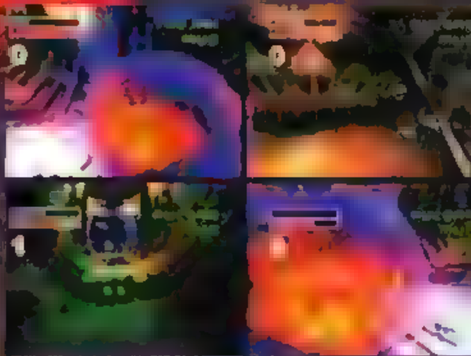
[illegible] mais de 25 tipos de equipamentos hi-tech. Há de tudo, de pistolas até mísseis e minas de retardo. Essas armas estão espalhadas pelas fases, embora os dispositivos mais poderosos sejam os mais difíceis de serem encontrados. Nem sempre as maiores armas significam um poder de fogo melhor. Um canhão superdesenvolvido pode dar um tranco em seu [illegible], [illegible] sua [illegible] e [illegible].

Uma das mais im-



Explosões [illegible]

[illegible]



Nunca desista facilmente de encontrar os obstáculos

[illegible] seus amigos

INTERNATIONAL SUPERSTAR '98 SOCCER

O GAME COM MAIOR REALISMO NO FUTEBOL VIRTUAL

A Copa do Mundo acabou. A França é a campeã e o Brasil vice. Você ficou chateado não é mesmo? Que tal terminar com a festa dos franceses ganhando a Copa no melhor game de futebol de todos os tempos. **International Superstar Soccer '98**

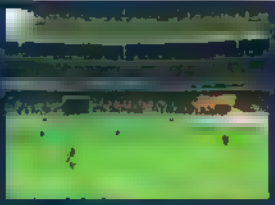
Essa sequência do já clássico **ISS** da Konami é imperdível. Apesar das semelhanças com a versão anterior, tudo foi melhorado. Só para se ter uma idéia o game tem 17 mil animações. Os gráficos estão mais limpos. As juntas dos polígonos que formam o corpo dos jogadores ficaram quase imperceptíveis. A fisionomia dos atletas também ganhou mais originalidade. Na versão mais próxima é possível notar as diferenças. Principalmente quando são craques carimbados pela torcida como o colombiano Valderrama e a sua icônica cabeleira.

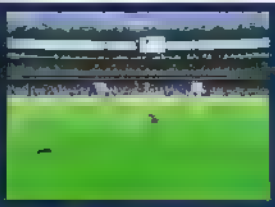
O visual está mais bonito e colorido e a torcida mais animada. As bandeiras não param de ser agitadas e a vibração toma conta da partida. O som não decepciona e a trilha sonora é bem interessante. A narração que às vezes torna-se repetitiva pode ser desligada. Sobra emoção nos gramados. Quando acontece uma falta violenta, por exemplo, alguns atletas se enervam e quase dão início a pancadaria. É claro que ela não ocorre. Os próprios jogadores acabam separando os mais nervosos do time. Tudo é muito realista. A Jogabilidade ajuda. Confira o capricho na hora do cruzamento. O lateral corre até a linha de fundo, olha para os companheiros de equipe e só aí cruza a bola.

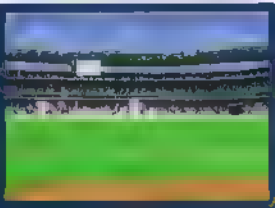
Os goleiros também acompanharam a evolução de **ISS '98**. Ganharam mais agilidade, o que torna o desafio mais atraente.

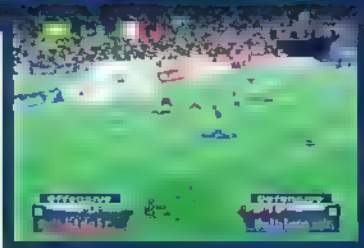
Uma das inovações que chama mais a atenção é a motivação da equipe. Quando o time está per-

Olho só o capricho do replay









Os gráficos estão ainda mais perfeitos

dendo, a moral dos jogadores ca e a virada fica mais difícil. Se ele estiver ganhando, é só manter o jogo sob controle, pois a motivação vai estar alta.

MAIS OPÇÕES

No total são 54 seleções do mundo competindo no modo Open Game, que são partidas amistosas ideais para serem jogadas com os amigos ou mesmo com o N64. No modo International, em que os primeiros colocados de cada chave, incluindo seu time, disputam as semi-finais em jogos de dois turnos. Se classificado, você vai para as finais. Em World League as partidas são válidas por um campeonato mundial, onde as equipes se enfrentam em jogos de ida e volta. Scenario leva você até uma partida já em andamento. Na maioria das vezes é preciso correr atrás do prejuízo.

Quem ainda não está habituado com a bola pode praticar um pouco no Training Mode. Nele você treina chutes a gol. Dá uma de zagueiro, acabando com a agonia dos atacantes. Tenta marcar gols após os cruzamentos. E o mais difícil é que exige maior domínio das técnicas, as faltas com barreira.

ISS '98 apresenta oito estádios internacionais, sendo cinco deles novos. Africa Stadium, Lyon Stadium, Paris Stadium, Saint-Denis Stadium e Tokyo Stadium.

Quem é jogado em estratégias também não pode reclamar. Foram acrescentadas mais formações de time e 16 novas estratégias.

Agora não vale mais reclamar da derrota da copa. Em **ISS '98** você pode levar o Brasil à final quantas vezes quiser. Penta já!

A partida vai começar

Dê uma de técnico e deixe seu time tinindo

Você pode jogar em todos os continentes

No replay é possível ver até a trajetória da bola

ISS '98 tem muito mais times à disposição

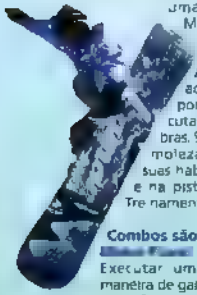
Emoção e adrenalina em seis modos diferentes e com vários personagens para você deixar cair nas montanhas nevadas

Falar de neve em um país tropical como o Brasil pode parecer estranho. Afinal, a maioria dos brasileiros nunca chegou a ver paisagens geladas na vida. Mas o snowboard é um esporte que cresce em número de praticantes a cada dia até mesmo em terras tupiniquins. É justamente para esses viciados em adrenalina que a Nintendo lança **1080° Snowboarding**. O game foi criado por praticantes e é extremamente fiel. Trata-se da experiência mais real que você pode ter sem ter de viajar milhares de quilômetros para descer as montanhas de neve.

Veja, Ouça, Sinta

Os gráficos cristalinos e efeitos sonoros espetaculares estão além de qualquer coisa já vista no gênero. Você pode aumentar o realismo plugando o Rumble Pak. Com ele dá para sentir a prancha trepidar no gelo, entrar na neve fofa e deslizar sobre grades congeladas. Até mesmo bater em perigosos montes e colidir contra tocos de árvores.

Existem seis modos de jogo em **1080° Snowboarding.** Eles são formados por diferentes torneios de corrida e freesty e Time Attack é uma pista de slalom. Match Race e 2P VS são competições mano-a-mano. Contest e Trick Attack são desafios acrobáticos, em que os pontos são ganhos executando truques e manobras. Se você estiver atrás de moleza, pode aperfeiçoar suas habilidades no half pipe e na pista Livre do modo de Treinamento.



Combos são a Chave para Um

Executar uma manobra é uma maneira de ganhar pontos, mas você pode fazer ainda mais se combinar várias delas. Ao explorar as pistas, procure os saltos que deixam mais tempo no ar, e depois tente um combo no mesmo ponto durante a próxima corrida. O aspecto mais importante a ser lembrado é que você deve manter o equilíbrio ao pousar. Assim os pontos ganhos serão mantidos.

Pistas

Não importa em qual dos seis modos você decida jogar, em **1080° Snowboarding** é importante memorizar cada punhado de neve em todas as oito pistas. Só assim é possível conseguir o maior placar. Quando todas as pistas parecerem pequenas, você gastará horas procurando os atalhos e rotas mais rápidas para descer a montanha.

Além de escolher os snowboarders com características próprias, há para escolher as pranchas que têm diferenças de velocidade, maleabilidade, estabilidade etc.

Air Make
Air Make é uma enorme plataforma de salto. Dos oito estágios do jogo, esse é o menor de les para surfar, embora tenha um dos maiores saltos. Nele você pode executar quatro ou cinco manobras antes de tocar novamente a neve

Half Pipe
Se o half pipe do modo de Treinamento fosse reproduz do na vida real, ela tena uma extensão de cerca de 7 km Essa p sta é deal para aperfeiçoar as manobras.

Crystal Lake
É a pista mais fác l do jogo Ela apresenta um pouco de todos os terrenos encontrados no game. É deal para os princip antes aprenderem a surfar na neve

Crystal Peak
Na parte de cima de Crysta Peak, sua visão será prejudicada por flocos de neve. O tempo melhorará depois da metade da pista. Ela possui alguns pontos compl cados, porém logo você perceberá que é mais fácil saltar as rochas do que contorná-las. Fique esperto para manter o equilíbrio!

Golden Forest
Uma pesada nevasca soterrou a maior parte da floresta, deixando a pista muito fofa em vár os loca s Existe uma b furcação onde você pode escolher entre passar pelo meio das árvores ou segu r pela rota segura

Mountain Village
Mountain Vi lage é um desaf o cabeludo que só não derrubará os me hores snowboarders. Aqu , o segredo do sucesso é conservar sua energia na primeira metade da pista, e assim poder tomar uns tombos no trecho mais difícil

Dragon Cave
Com suas conge adas pontes suspensas, tochas incandescentes e um arco de fogo, a Dragon Cave não se parece com nenhuma pista Corredores atrás de variedade vão adorar o perfeito balanço entre rampas e túneis

Deadly Fall
Deadly Fal é uma pista ampla que começa em uma geleira e termina com uma série de árvores e rochas Ela embra bastante o terreno alpino que você encontraria se fosse para Va d'Isere na França.

SORRIA!

VOCÊ VAI SER FOTOGRAFADO PELA CÂMERA SUPERVERSÁTIL DO GAME BOY

O Game Boy agora não serve apenas para jogar. Os novos acessórios Game Boy Camera e Game Boy Printer da Nintendo serão lançados este ano, na hora certa para transformar seu Game Boy ou Game Boy Pocket em uma câmera digital e estúdio de edição fácil de usar

A CÂMERA DIVERTIDA

O mais recente visual do Game Boy não tem nada a ver com novo tamanho ou gabinetes coloridos. É o grande olho giratório da Game Boy Camera que estará atraindo as atenções dos proprietários de Game Boy. A Game Boy Camera é um acessório que se conecta ao seu aparelho e permite que você tire fotos digitais preto-e-branco. E isso é apenas o começo da brincadeira. Depois de tirar uma foto, você pode colorar estampas nela, pintá-la, emoldurá-la, fazer animações e adicionar música e pontos chaves. Você pode até usar a imagem em games embutidos na Game Boy Camera. Com o outro acessório, a Game Boy Printer você pode imprimir suas imagens em adesivos e fazer seu próprio álbum de fotografias.

ENQUADRE E FOTOGRAFE

Para fotografar com a Game Boy Camera simplesmente aponte sua lente gratória para onde quiser e aperte um botão de controle em seu Game Boy. Ao invés de olhar através de um visor como em câmeras tradicionais, você olhará para a tela do Game Boy para compor sua foto. Você pode até mesmo tirar uma foto de si mesmo, já que a lente da câmera gira em 180o. Todas as imagens são criadas com as quatro tonalidades usadas normalmente nos jogos de Game Boy portanto o detalhamento pode ser mantido, especialmente à distância.

Também não há flash, de modo que você deve fotografar onde haja uma boa fonte de luz. Mesmo com essas limitações, a Game Boy Camera é divertidíssima, especialmente para fotografar os rostos de seus amigos.

EFEITOS ESPECIAIS

Algumas das opções incluem um timer e um modo de lapso de tempo que permitem que você tire um número pré determinado de fotos em intervalos de até um minuto. Outras opções incluem o uso de lentes mágicas para dividir imagens, aproximar em zoom, achatar cenas ou cortar partes da foto. Você também pode criar montagens a partir de várias figuras ou juntar até quatro imagens em uma paisagem. Você pode até mesmo tirar quatro fotos em seqüência para criar animações de quatro quadros para serem usadas nos jogos embutidos.

OLHOS ESBUGALHADOS

Depois de conseguir uma imagem, a diversão começa. As opções de edição da Game Boy Camera permitem que você pinte a figura com canetas virtuais ou acrescente estampas pré definidas à imagem. As opções incluem olhos esbugalhados, orelhas de rato e narizes de porco, entre outras esquisitices anatômicas. Você também pode usar o conjunto de estampas para criar mundos ou adicionar personagens e símbolos à foto, e ainda de adicionar à imagem uma das 18 molduras disponíveis. Qualquer pessoa que tenha usado o Mario Paint para Super NES entenderá o quão fácil e divertido é criar sua própria obra de arte. Com a Game Boy Camera, por outro lado, você tem o benefício extra de poder usar fotos de verdade.

SEQUÊNCIAS ANIMADAS

A diversão proporcionada pela Game Boy Camera não se restringe a apenas sua capacidade de tirar fotos: você também pode colocar essas fotos em uma série de games e outras opções legais. A opção de animação permite que você junte uma série de fotos para criar uma seqüência animada. Em Space Fever, você comanda uma nave espacial em um game de scrol vertica sendo que o chefe é uma cabeça gigante. Usando a opção DJ, você

pode criar trilhas sonoras com um editor de música e mixá-las a efeitos especiais com uma grande cabeça animada de um disk jockey de sua escolha. O game de malabarismo também faz uso do personagem animado cabeçudo. O game pode ser simples: você apenas tem que manter as bolas no ar, mas é um barato ver o seu rosto ou o de seus amigos na tela.

Em uma nova segenheca para os pequenos tecnoinfantes da 3ª Milênio
Game Boy + Câmera + Impressora

EDIÇÕES NA IMAGEM

Animação de quatro quadros para os games da Game Boy Camera é apenas o começo. Usando o editor de animação você pode juntar qualquer uma de suas 30 fotos, ou todas elas, para criar seqüências de até 47 quadros de duração. Você ajusta a velocidade da animação, a ordem dos quadros e a moldura de fundo. Qualquer edição que você fizer na imagem com pintura ou estampas será automaticamente incluída quando você usar a imagem como um quadro dentro de uma animação. As possibilidades são praticamente infinitas. Outra maneira interativa de usar as fotos da Game Boy Camera é designar pontos chave. Um ponto chave é como um gatilho que emite um som, um efeito especial a ser executado ou uma imagem a ser alterada. Você pode programar até cinco pontos chave em cada imagem.

IMPRIMA

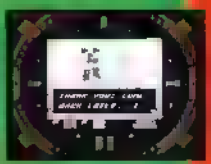
A Game Boy Printer será vendida separadamente e é a única maneira de colocar suas fotos no papel. O cabo Game Link universal que vem com a impressora tem uma extremidade em Y para ser conectado tanto no Game Boy Pocket quanto no Game Boy normal. A impressora virá com uma bobina de papel. As imagens são impressas em um tamanho de aproximadamente 2,5cm x 2,5cm. Depois de tirar a parte de trás, o papel vira um adesivo perfeito para grudar em praticamente tudo quanto é lugar. A impressora é alimentada por seis pilhas AA, enquanto a câmera roda com a energia do Game Boy.

GAMES PERSONALIZADOS

Como se pode ver, a Game Boy Camera é muito mais do que simplesmente uma câmera. Ela tem um pouco de tudo, desde um programa de arte até games personalizados. Uma coisa é certa: não existe nada igual. Em breve, quando a Game Boy Camera e a Game Boy Printer forem anunciadas, nós faremos uma matéria completa com truques, técnicas fotográficas e muitas outras idéias divertidas. Tudo isso para ajudá-lo a tirar o máximo proveito desses acessórios únicos.

James Bond 007

Game Boy



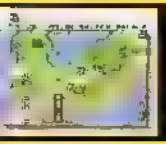
Nº de jogadores: 1
Categoria: Ação/Aventura
Memória: 4 megabits
Salva: Sim (bateria)

50 perguntas e respostas:

SUPER MARIO WORLD

TUDO O QUE VOCÊ SEMPRE QUIS SABER, MAS NUNCA TEVE CORAGEM DE PERGUNTAR!

1 Terminei a fase dos bloquinhos amarelos (Yellow Switch Palace), mas não abriu nenhum caminho!



Você acionou o interruptor para transformar os blocos amarelos pontilhados em blocos sólidos. Agora, desça as escadas e siga à direita da Yoshi's House para continuar o jogo.

2 Encontrei uma porta, mas não consigo entrar!

Fique parado na frente da porta e aperte o direcional para cima.

3 Onde está a chave da Donut Ghost House?

Entre com o Mario com a capa. Siga para direita desviando dos fantasmas e pulando os buracos, até encontrar a porta. Não entre nesta porta: volte para esquerda correndo, pegando velocidade. Quando estiver bem rápido, voe para o canto superior esquerdo e entre em um buraco no teto (este buraco está exatamente acima do ponto inicial da fase). Lá você encontrará a passagem secreta.

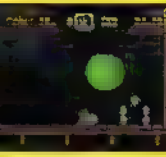
4 Existe alguma fase na montanha acima da Top Secret Area?

Não há nenhuma fase naquela montanha. Aquilo apenas faz parte do cenário do mapa do jogo.

5 Como faço para derrotar o Morton Koopa Jr. (2º Castelo)?

Pule três vezes em cima da cabeça de Morton antes deve subir na parede. Se for rápido suficiente, você matará o inimigo antes das paredes começarem a fechar.

6 Como faço para sair da Vanilla Ghost House?



Siga até encontrar vários bolinhas grandes e verdes. Passe por elas, pegue o bloquinho "P" (Switch Block) e carregue para frente. Não pise nele ainda! Pegue as cinco moedas que estão no canto e só depois pise no "P". Uma porta cinza vai aparecer entre nela para terminar a fase.

7 Onde está a passagem secreta da Vanilla Secret 1?

Entre com o Mario Voador. Siga pela fase, pulando pelos trampolins e pedefejão, até chegar em uma parte com um trampolim e várias tartarugas voadoras em cima. Desça na maior plataforma que existe abaixo deste trampolim e tome distância. Voe para cima e para esquerda e entre no cano que está no canto da tela. Você irá para Star Road 2.

8 Como derroto o Magikoopa?

Este inimigo é imortal. Quando ele aparecer, desvie da magia disparada ou pule na cabeça dele. Ele desaparecerá por alguns segundos e depois voltará. Aproveite este momento para escapar.

9 Estou no 3º castelo (Lemmy's Castle) e não passo da tela dos canos!

Você está na sala do mestre deste castelo. Desvie da bola de fogo e aguarde os três inimigos saírem dos canos. Dois deles são "sacas" e os usam máscaras azuis e sempre aparecem na mesma posição, Lemmy é amarelo e sai dos canos em diversas posições diferentes: ignore os dois inimigos e pule três vezes em cima do Lemmy para derrotá-lo.

10 Onde está a passagem secreta da Cheese Bridge Area?

(ver pergunta 12)

11 Como chegar na estrela que está no meio da água?

É preciso passar da Soda Lake (ver pergunta 12).

12 Como entrar no Lago da Soda (Soda Lake)?

Para entrar na Soda Lake é preciso encontrar a passagem secreta na Cheese Bridge Area. Chegue na metade da fase com a capa e voe até passar por debaixo do portão do final da fase. Suba novamente a toda voando, para encontrar o portão secreto. Há também uma maneira alternativa: siga até o portão final com o Yoshi. Na última plataforma saia para frente e caia por baixo do portão. Quando estiver quase caindo pressione o botão A para dispensar o Yoshi. Ele lhe dará um impulso que fará você passar para o outro lado. Siga em frente para encontrar a passagem que levará para Soda Lake. Se passar desta fase, você irá para Star World 3.

13 Existe alguma fase naquele espaço entre a Forest of Illusion 2 e 3?

Não existe nenhum segredo naquele espaço.

14. Como faço para sair da Forest of Illusion? Só fico andando em círculos e não abre o caminho para o 5º castelo!

Vá para Forest of Illusion 3 e entre no último cano verde da fase. Lá está a chave que abre caminho para o 5º castelo (Roy's Castle). Não se esqueça que Mario precisa estar grande para pegar esta chave.

15. Qual o caminho para ir para a Fortaleza da Forest of Illusion?

É necessário encontrar uma chave na Forest of Illusion 4. Passe pelo portão intermediário (que marca o meio da fase) e entre no primeiro cano azul que você encontrar (este cano está flutuando e tem um inimigo dentro). Lá está a chave que leva até a Forest Fortress.

16 Não encontro a chave da Chocolate Island 2 de jeito nenhum!

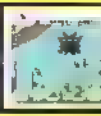
Para pegar esta chave você tem que ser bem rápido: não pegue nenhuma moeda nas duas primeiras partes e termine a fase com 250 segundos ou mais sobrando no marcador do tempo. Fazendo isto, a chave irá aparecer no final da terceira parte.

17 Passei as fases da Chocolate Island, mas não abre nenhum caminho!

Entre na Choco Island 3. Siga até o final com o Mario Voador até encontrar um pé de fejão. Não suba nele! Ao

invés disso, tome distância e voe na direção das três placas, por cima do buraco. O outro portão final está do outro lado deste precipício.

18. Como alcançar a porta de saída da Choco-Ghost House?
Faça os dois fantasminhas (Boo Buddies) seguirem você até encontrar a porta. Olhe para os dois para eles se transformarem em blocos sólidos. Use estas almas penadas como degraus para alcançar a porta.



19. Onde encontro o "navio afundado" do Bowser?
O navio afundado chama-se Sunken Ghost Ship. Você encontra esta fase depois de destruir o 6º castelo (Wendy's Castle).

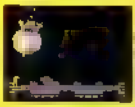
20. Como encontrar o caminho para a fortaleza do Valley of Bowser?
Vá para Valley of Bowser 2. Siga para direita (não pegue a asinha do Yoshi!) passe pelo "labirinto" de plataformas amare as que sobem e descem e entre no cano verde. Você vai cair em cima de uma plataforma e vai dar de cara com uma toupeira gorda de óculos escuros (Mega Mole). Passe por ela e ande para frente até chegar na beirada do chão. Vire-se para trás e pule, segurando o direcional para esquerda. Mario irá subir em cima do teto! Ande para esquerda para encontrar a chave e a fechadura.

21. Como faço para ir nos dois canos da parte de baixo do Valley of Bowser?
Procure a chave da Chocolate Island 2 (ver pergunta 16).

22. Como pegar a chave que está bloqueada na Valley of Bowser 4?
Use o Yoshi para puxar a chave com a língua e "cuspa-a" na fechadura.

23. Como pegar a chave na Valley Ghost House? O espaço é muito pequeno para entrar e está muito alto.
Siga para direita e entre na última porta. Pegue o bloquinho "P" carregue para frente e largue no chão. Acerte um bloco (você notará que a mola ficará diferente) e uma fileira de moedas surgirá. Controle as moedas com o botão direcional para elas formarem uma "escada" até o canto superior direito. Feito isto, pise no "P" e suba a escada até a abertura. Entre com o Mario pequeno para pegar a chave.

24. Em quais portas numeradas tenho que entrar na Front Door?
Existem duas seqüências de portas nesta fase: a primeira vai de 1 a 4, a segunda vai de 5 a 8. Uma porta da primeira sequência levará você para uma porta da segunda seqüência. Qualquer combinação de portas levará você para a porta traseira (Back Door), do castelo do Bowser. A combinação mais rápida e mais fácil é: Portas 1-4-5.

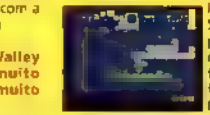


25. Como faço para derrotar o Bowser?
Fique em cima dos Mechakoopas que ele joga, pegue o casco amassado (segure o botão Y) e arremesse para cima (aperte o direcional para cima e solte o botão Y). O casco precisa subir e cair em cima da cabeça do vilão. Desvie do fogo e das bolas que ele joga e repita seis vezes são suficientes para derrotar o Bowser e terminar o jogo!

26. Como entrar na Star Road (Estrada Estrelar)?
Para entrar na Estrada Estrelar é preciso encontrar a passagem secreta ou a chave em cinco fases: Donut Secret House, Vanilla Secret 1, Soda Lake, Forest Fortress e Valley of Bowser 4. Qualquer uma destas fases abre caminho para Star Road.

27. Onde está a chave da Star Road 3?
Pegue um bloco azul do chão e arremesse no Lakitu para ele cair da nuvem. Pule na nuvem e suba até encontrar umas plataformas de pedra. Bata no bloco da esquerda para encontrar a chave.

28. Onde está a chave da Star Road 4?



Siga para direita pelas plataformas até encontrar o caminho feito de pedra. Fique na beirada e caia em cima da fileira de blocos verdes e vermelhos que está na parte de baixo da tela (você tem que ter encontrado os Palácios de Transformação Verde e Vermelho, senão estes blocos ainda vão estar pontiagudos). Siga para direita e use um casco para acertar o bloco e pegar a chave.

29. Como pego a chave da Star Road 5? Os bloquinhos nunca vão para frente.

Do início, vá para a direita atravessando as plataformas que estão caindo e os Koopas. Bata no bloco amarelo e faça com que as moedas andem para a direita (é só fazer o Mario olhar para frente na hora de bater no bloco). Quando as moedas pararem, pise no "P" e corra por cima dos blocos. Voe para direita e entre no buraco que existe bem alto no teto. Vá para a direita até a chave e carregue-a até a fechadura.

30. Como faço para encontrar o mundo "Special"?
Termine todas as fases da Star World encontrando as dez saídas. Uma nova estrela irá aparecer no meio da Star Road: este é o Mundo "Special".

31. Como pego as moedas do Yoshi na segunda parte da Gnarly (Mundo Special)?
Na primeira parte, acerte o bloco próximo à tartaruga voadora para pegar o bloquinho "P". Carregue este "P" até lá e, em cima, pise nele e salte para direita. Um bloco de interrogação vai aparecer porque você acertou o "P". Ficando em cima deste bloco, você vai conseguir entrar naquele cano verde horizontal que está na metade da fase. Você vai sair pelo cano cinza que está do lado esquerdo da segunda parte da fase e poderá pegar as moedas Yoshi e três vidas extras.

32. Não consigo passar da fase Tubular!
Esta fase é osso duro de roer mesmo! Não existem segredos para passar, a não ser sorte e muita prática. Você tem que pegar três baloes para flutuar por toda a fase. O terceiro (e mais difícil) balão

esta no bloco debaixo do jogador de futebol americano (Chargin Chuck). Desvie dos inimigos e voe para direita para terminar o estágio

33. Existe jeito de passar a fase Awesome facilmente?
A fase vai ficar mais fácil se você usar o Yoshi azul para voar por todo o percurso. E é pode ser encontrado na fase Star World 2

34. A cor do mapa do jogo mudou. O que aconteceu?
Quando você termina o mundo Special da Star Road, a cor do mapa se torna marrom, além de alguns inimigos mudarem a aparência (as tartarugas usam máscaras de Mario, os Bullet Bill mudam o nome para Pidget Bill etc.) Para fazer a cor voltar ao normal você vai ter que recomeçar o jogo desde o início

35. Onde encontro o interruptor dos blocos vermelhos?
Entre na Vanilla Dome 2. Siga pela fase até sair da água. Vá para esquerda pegue o bloquinho "P" e carregue para esquerda até onde der. Pise no "P", passe pelas moedas e pegue a segunda passagem para baixo. Depois pegue a primeira passagem da esquerda para encontrar a chave que leva para o Red Switch Palace

36. Onde encontro o interruptor dos blocos azuis?
Entre na Forest of Illusion 2. Depois da metade da fase, desça e passe pelos pequenos dominhocos (Rip Van Fishs, Sigas para esquerda e atravesse a parede (e aí é falsa!). Lá está a chave que leva para o Blue Switch Palace

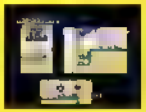
37. Onde encontro o interruptor dos blocos verdes?
Entre na Donut Plains 2. Siga para direita e entre no segundo cano verde do teto. Pegue o casco azul e arremesse no bloco mais alto. Um pé-de-feijão vai aparecer suba nele para encontrar a chave que leva para o Green Switch Palace

38. Estou tentando reentrar em um Palácio da Transformação (Switch Palace), mas não consigo
Não há jeito de entrar em um Palácio da Transformação depois que ele for destruído

39. Como entrar de novo em uma fortaleza ou castelo já destruídos?
Aperte os botões L e R quando estiver em cima do castelo, na tela do mapa

40. Quantas fases existem no jogo?
São 74 fases com 96 saídas no total

41. Existe algum final diferente se as 96 saídas forem encontradas?



Não, mas o final muda um pouco se você tiver terminado o mundo Special da Star World. Alguns dos inimigos mudam a aparência e o nome na apresentação final (as tartarugas usam máscaras de Mario, os Bullet Bill mudam o nome para Pidget Bill etc.)

42. Só encontrei ..... fases! Onde encontro as que estão faltando?
Boa pergunta! Como as fases podem ser atravessadas em qualquer ordem, não há como saber quais exatamente estão faltando. Siga estas dicas

Procure em todas as fases que são marcadas por pontos vermelhos: estas fases tem duas saídas ou uma chave escondida

A maioria das Ghost Houses tem duas saídas; não esqueça de passar pelas duas. As únicas que não tem duas saídas são Vanilla Ghost House e Choco-Ghost House

Na Star World não esqueça de encontrar as duas saídas de cada fase! Não adianta só encontrar a chave: é preciso também passar pelo portão normal!

Verifique se é possível entrar em todas as fases da Star World pelo mapa principal

43. Para que servem as estrelas que pego no final de cada fase?
Junte 100 estrelas para poder jogar o Bonus Game e ganhar vidas extras

44. Qual o máximo de pontos (estrelas) que podem ser conseguidas no portão do final de fase?
O número máximo de estrelas é 50

45. Existe alguma diferença entre Mario A, B ou C? O que significa aquele número que aparece ao lado?
Estes são os arquivos de gravação do game. Eles servem para gravar o progresso de três pessoas diferentes, para assim uma não interferir no jogo da outra. O número que aparece representa a quantidade de saídas já descobertas

46. Sem querer apaguei a bateria do meu jogo. Agora está tudo "empty". Existe jeito de recuperar a gravação perdida?
Infelizmente não há jeito de recuperar a gravação. Só mesmo refazendo todo o jogo desde o início

47. Em que fase encontro o inimigo "Torpedo Ted" que aparece no final do jogo?
Este inimigo pode ser encontrado na fase Soda Lake

48. Quais as diferenças entre os Yoshis de outras cores?
Além do verde, outros Yoshis podem ser encontrados. Cada um tem uma habilidade diferente, não importando a cor do casco de tartaruga que eles comem

Yoshi vermelho: cospe fogo

Yoshi azul: voa

Yoshi amarelo: causa um pequeno terremoto

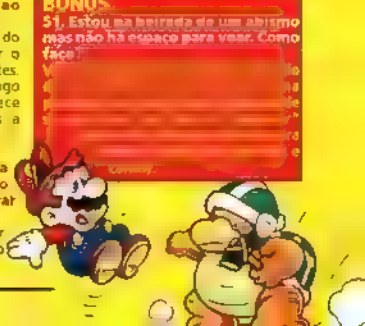
49. Para que servem as frutinhas que o Yoshi come?
Existem três tipos diferentes de frutas

Frutas Vermelhas: coma 10 destas para ganhar um Supercogumelo.

Frutas Rosas: coma 2 destas e um ovo chocará e arremessará moedas bônus.

Frutas Verdes: coma 3 destas para ganhar 20 segundos no tempo de fase

50. Existe jeito de sempre ganhar no jogo de vidas?
Este bônus é jogado quando o Mario entra em certos canos de algumas fases. O jogo consiste em plataformas com três blocos cada. Se os blocos forem batidos na ordem certa você ganha uma vida. Para ganhar vidas sempre, entre no bônus com a capa e comece do lado esquerdo da tela. Faça a esquerda do bloco e dê um pulo gratório, de modo que a capa acerte o bloco. Cuidado para o ombro do Mario não bater no bloco! Faça o mesmo nos blocos do meio e da direita. Se der certo, você ganhará a vida. Pule e repita a mesma coisa nos andares de cima



FOI DADA A LARGADA PARA O MAIS EMOCIONANTE GAME DE FÓRMULA 1

CHEGOU O GAME MAIS REALISTA DE FÓRMULA 1. VOCÊ VAI PODER DIRIGIR OS CARROS OFICIAIS EM TODAS AS PISTAS DO CAMPEONATO. DISPUTE UM GRANDE PRÊMIO CORRENDO AO LADO DOS PILOTOS MAIS RÁPIDOS DO MUNDO, ACELERE FUNDO E CONQUISTE O LUGAR MAIS ALTO DO PÓDIUM! COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK E CARTUCHO DE MEMÓRIA. PARA ATÉ 2 JOGADORES SIMULTÂNEOS.

BOMBERMAN HERO

2x R$ 49,50

CHOPPER ATTACK

2x R$ 49,50

2x R$ 49,50

MORTAL KOMBAT 4

2x R$ 64,50

BANJO - KAZOOIE

2x R$ 64,50

GOLDEN EYE 007

2x R$ 39,50

COPA DO MUNDO 98

2x R$ 64,50

NINTENDO 64

Nova preço

2x R$ 124,50

OU 1+ 7x DE R$ 34,50

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

A LENDA DE ZELDA

R$ 49,50

KIRBY SUPER STAR

R$ 49,50

FIFA SOCCER 98

R$ 59,50

GAME BOY COLOR

R$ 79,90

DONKEY KONG LAND

SUPER NINTENDO

2x R$ 99,50

OU 1+ 4x DE R$ 52,75

Novo preço

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo

by @gradiente

www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE — N64

JOGADORES CABEÇUDOS
Pause o jogo e deixe todos os jogadores com cabeças-monstro, fazendo esta sequência: duas vezes direcional para direita, uma vez para esquerda, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.

DISCOTECA
Pause o jogo e aperte A, C-cima, direcional para baixo, para cima, C-baixo, R, R, B, duas vezes C-direita e Z. Os astros do basquete jogarão em uma quadra que mais se parece com uma discoteca dos anos 70.

TIMES SECRETOS
A Left Field, criadora do game, resolveu fazer uma média e incluiu times secretos. Para jogar com eles, segure L enquanto seleciona PRE SEASON com o botão A. Aí é só ir para a direita para encontrar os times secretos.

MOGLI - O MENINO LOBO — SNES

SELEÇÃO DE FASES:

Para ouvir o logo da *Virgin Games* aparecer pela primeira vez, pressione rapidamente três vezes cima, B, B, Y, Y, Select. Após ouvir um ruído, pressione: cima, baixo, esquerda, direita, B, cima. (Você ouvirá outro ruído (é preciso terminar o código antes do logo desaparecer!). Espere o logo da *Disney* desaparecer e pressione Start. Na tela *Options*, selecione a palavra Level

BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION — N64

OUTRO MUNDO

Para [illegible] "Game Start", "Time Attack" e "Options", direcional para cima, R e direcional para baixo. Isso dará acesso a outro mundo cheio de novos desafios. Depois de fazer o código, um pequeno personagem aparecerá no canto inferior direito da tela. Selecione "Game Start" e "Puzzle Game". Você verá as palavras "another world". Aguarde e você chegará ao outro mundo.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES — N64

CÓDIGOS DA TELA PASSWORD:

ZERO X

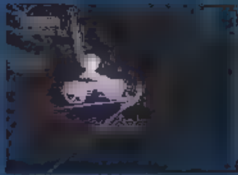
CARROS LIGEIRAMENTE MENORES

Segure L, [illegible] na tela de escolha de carros para que eles encolham. Isso melhorará a dirigibilidade durante as corridas.

TROCAR A COR DOS CARROS

Se você estiver enjoado das cores [illegible] seu hovercraft, pressione R na tela de customização de carros para dar um banho de tinta no danado. Obs.: Teste feito em cartucho japonês.

FORSAKEN 64 — N64



TODAS AS MISSÕES
Pressione A, R, Z, para cima, C-cima, C-baixo e C-baixo na tela onde está escrito "PRESS START". Comece o jogo e escolha a

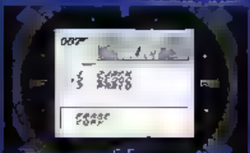
GORE MODE
Para jogar ... pressione Z, para baixo, C-cima, ... C esquerda e C-baixo na tela onde ... "PRESS START".

WIRE-FRAME MODE
Para jogar sem as texturas ... o seguinte código também na tela "PRESS START": ... esquerda ...

WARIO LAND 2 — GAME BOY

PARA RESETAR O JOGO:
Quando ficar preso em algum buraco ou beco sem saída, pressione Select, Start, A e B simultaneamente. Você irá voltar para a tela inicial do jogo.

JAMES BOND 007 — GAME BOY



JOGOS EXTRAS:
Se quiser visitar o Cassino logo no início do jogo, escolha um arquivo novo e coloque os seguintes nomes: BJACK (para jogar o Blackjack), BACCR (para jogar Baccarat), REDOG (para jogar o Red Dog)

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE! — SNES

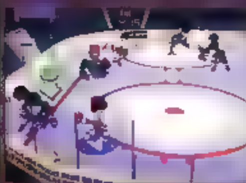
CÓDIGOS:
No game **Donkey Kong Country 3 Dixie Kong's Double Trouble** existem vários códigos que permitem ... interessantes.

Na tela SELECT GAME pressione ... R, L, R, R, L, R, L, R ... tabela abaixo:
50 Vidas - LIVES
... COLOR
...
Bônus com motivos natalinos ...
Salvar automaticamente - ASAVE
Jogar sem barris DK - TUFST
Apagar recordes de tempo - ERASE
... moedas urso (logo que começar o jogo, nade até a cachoeira à esquerda do mapa) - WATER

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 — N64

MUDANDO O TAMANHO DOS JOGADORES:
Na tela OPTIONS ... baixo + R, C para esquerda + R, C para cima + R. Se a dica funcionar, vários números aparecerão na parte inferior da tela. Para ... use C para baixo + R, C para esquerda + R ou C para cima + R.

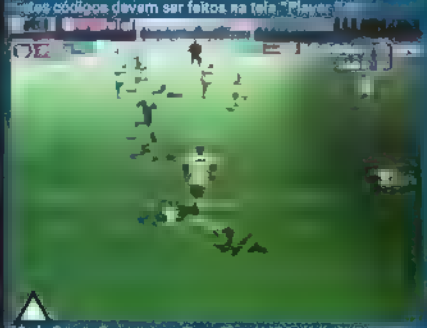
PARA JOGADORES PEQUENOS coloque 010000



PARA JOGADORES GRANDES coloque 010101

FIFA 98: A CAMINHO DA COPA

Estes códigos devem ser feitos na tela "Player"



Modo Super Guerra: escolha a seleção da Irlanda (Ireland) e digite o nome SPUD. Esse truque força o jogador a tocar a bola [illegible]

Estádio: selecione a seleção da Austrália e digite o nome WOOPIDEDA

Paredes invisíveis no campo: Selecione a seleção de País de Gales (Wales) e digite o nome WARREN.

Modo "Papel e Caneta": Selecione o time do Canadá e digite o nome MARC. Feito isso, você poderá jogar com os gráficos sem renderização.

Para jogar fora do estádio: selecione qualquer time e digite o nome CATCH22 tudo em letras maiúsculas

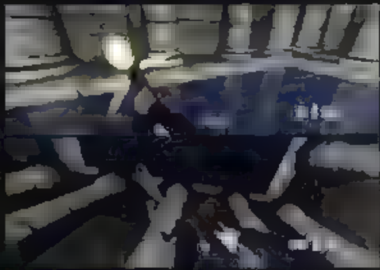
Pontos de habilidade para características dos jogadores: escolha o time do Vancouver e digite OMIT

Veja os créditos sem terminar o jogo: escolha o Japão e digite o nome NORIE. Agora vá para a tela "Round Select" aperte os botões Z, C, [illegible]

Habilite a World Cup 2: selecione o time do Japão e [illegible]

[illegible] o time do Vancouver e [illegible]

GOLDENEYE 007 — N64



NOVOS PERSONAGENS NO MULTIPLAYER:

Este truque permite que você jogue com 31 personagens extras no modo "Multiplayer". Entre no modo "Multiplayer", selecione a opção "characters" e digite estas sequências na tela de seleção de personagens:

- Segure os botões L e R e pressione o botão C p/ esquerda.
- Segure o botão L e pressione o C p/ cima.
- Segure os botões L e R e pressione o direcional para esquerda.
- Segure o botão L e pressione o direcional para direita.
- Segure o botão R e pressione o direcional para baixo.
- Segure os botões L e R e pressione C p/ esquerda.
- Segure o botão L e pressione C p/ cima.
- Segure os botões L e R e pressione o direcional para direita.
- Segure os botões L e R e C p/ baixo.
- Segure o botão L e pressione o direcional para baixo.

Para verificar se o código deu certo, coloque o direcional para direita para visualizar os novos personagens.

ARMAS MISTURADAS

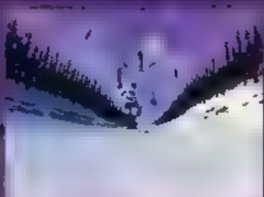
Este truque possibilita que você carregue um tipo de arma diferente em cada uma das mãos.

Na fase "Military Archives", pegue somente dois pares de armas iguais, sendo que elas estejam uma ao lado da outra na sua lista de armas (a DD44 e a Klobb, por exemplo). Na tela do jogo, selecione o segundo par de armas.

Circule pelas suas armas no sentido contrário duas vezes (segure o botão A e antes de suas armas circularem para a frente, pressione a tecla Z duas vezes) e circule para frente uma vez (solte a tecla A e depois aperte-a novamente uma vez).

À medida que as armas forem mudando, aperte a tecla Z repetidamente. Se uma arma disparar durante a mudança de armas, o processo de mudança irá parar, e você estará carregando um par de armas misturadas! Este truque é difícil de fazer, então pratique bastante até funcionar!

[illegible] SNOWBOARDING



Penguin Board

No modo "[illegible]" [illegible] todas as 24 manobras radicais. [illegible] fazer isso, vá para tela de seleção de pranchas, ilumine [illegible] 151, pressione a tecla C [illegible] e pressione o botão A. Você poderá [illegible]

Corra com o Panda

[illegible] de recordes de todas as pistas [illegible] coloque suas iniciais nas telas de High Score. Vá para a tela de escolha de surfista e selecione o Rob. Aperte A, segure C direita e aperte A para escolher o piloto. Na tela de escolha de prancha, você deverá ver a [illegible]

[illegible]

Jogue no modo expert [illegible] na pista Deadly Fall. Você [illegible] a tela de escolha de surfistas, selecione Akari e aperte A para aparecerem as estatísticas. Segure [illegible] esquerda, aperte A para escolher. Escolha sua prancha [illegible] você correrá com o Ice Man!

Este código lhe dará acesso as mumeras opções secretas

Se você ativar este código, todas as fases ficarão abertas, também será possível fazer modificações na aparência do jogo e deixar a tela bem estranha!

Siga aqui os passos para acessar este código obscuro:

1. Escolha um dos arquivos e escreva o nome „Wampa Stompa (exatamente deste jeito, com as letras maiúsculas e os espaços um espaço antes de Wampa e dois espaços entre Wampa e Stompa).
2. Comece qualquer fase e aperte Start para pausar.
3. Segure todos estes botões: todos os botões (L, Z, L, R e para esquerda na tecla direcional (direcional que fica do lado esquerdo do joystick).
4. Segurando todos estes botões, segure a alavanca de controle até a metade do caminho para esquerda (não segure até a avança para esquerda até o fim!) por cinco segundos até escutar um ruído metálico.
5. Repita, agora segurando a alavanca até a metade do caminho para direita. Aguarde cinco segundos até ouvir o ruído metálico.
6. Faça mais uma vez para esquerda, depois para direita e mais uma vez para esquerda.
7. Se tudo foi feito corretamente, um texto em rosa irá aparecer na parte superior da tela. Use o botão L e R para escolher entre as opções. Em algumas das opções, você deverá mexer na alavanca de controle para fazer a mudança. Aperte o botão A para ativar o truque.
8. Para fazer o menu de opções reaparecer, pause o jogo, segure todos os botões usados no 3º passo e mova a alavanca de controle para esquerda ou para direita.

Nota: Se você usar este código, o jogo poderá travar e outras coisas muito estranhas podem acontecer. Cuidado, você mesmo!

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Estou jogando com os Bulls, mas Michael Jordan não está no time. Cadê ele?

Na verdade, Air Mike é o único jogador da NBA que não está em **Courtside**. Mas você pode criar seu próprio "Pelé" do basquete com um pouco de imaginação.

Entre em ROASTERS e depois em EDIT PLAYER. Escolha um dos arquivos e insira as seguintes dados: First Name = Michael, Last Name = Jordan, Age = 35, Years Pro = 13, Jersey # = 23, Position = Guard, Height = 6'6", Weight = 215, Head = 7. Coloque todas as suas habilidades em 100% e grave o jogador. Por fim, entre em TRADES e escolha SIGN para firmar o contrato entre os Bulls e Michael.

WARIO LAND 2

Como fazer o Wario voltar ao normal depois de ser esmagado?

Rochas e outras coisas pesadas fazem Wario virar panqueca. Não que isso seja uma novidade... só assim ele consegue passar por lugares estreitos e você precisará dessa forma para explorar todo o game. Depois de ter usado o Wario achatado, procure gotas caindo do teto ou pássaros para voltar ao tamanho normal.

Como faço para o trem parar?

Se você chegar ao final do trem e dar de cara com um beco sem saída, não se desespere. Volte para a esquerda até encontrar a porta que leva para fora do vagão. Fique perto da porta e pule na escada dupla que leva para o teto. Pule para a direita e continue indo até encontrar um buraco. Caia por ele e vá para a direita para encontrar o freio do trem.

TOP GEAR RALLY

Gostar a de saber as opções secretas do Top Gear Rally

Todas as pistas

Para acessar todas as pistas do jogo digite a seguinte sequencia na tela Arcade: A, p. esquerda, p. esquerda, p. direita, p. baixo, Z

Para jogar com o carro "bola de praia"

Para jogar com o Beach Ball Car digite a seguinte sequencia na tela Arcade: B, B, A, p. esquerda, p. esquerda, p. baixo, A, p. direita

Para jogar com o carro "capacete"

Para jogar com o Helmet Car digite a seguinte sequencia na tela Arcade: p. baixo, p. direita, p. esquerda, p. esquerda, B, A, p. esquerda, p. esquerda

Todos os carros

Para acessar todos os carros do jogo digite a seguinte sequência na tela Arcade: A, p. esquerda, p. esquerda, C p. baixo, A, p. direita, Z

Para jogar com o carro "cubo de gelo"

Para jogar com o Cupra Car digite a seguinte sequencia na tela Arcade: C p. baixo, p. direita, B, p. direita, A, C p. baixo, A, p. direita

Para mudar as cores dos carros

Você pode modificar as cores dos carros sem ter que ir para o Paint Shop: na tela de escolha de carros segure uma das teclas C e movia a tela de cima para a direita ou para baixo. A seta para cima corresponde à intensidade da cor vermelha, o C p. direita corresponde à cor verde e o C p. baixo corresponde à cor azul. Pressionar a seta direcional para cima para aumentar a intensidade e para baixo para diminuir a intensidade das cores

Nota: Estes códigos devem ser digitados lentamente. Não é preciso pressionar rápido!

Olhe a cara de alegria dos nossos pilotos!

powerline (011) 814-2595

Nintendo

N-mail
CARTAS

Sensacional [illegible] da N-mail! A partir de agora você, fanático pelo [illegible] perguntas, mandar [illegible]. E não qualquer um. É o [illegible] [illegible] tivemos dar muito trabalho [illegible]. Nossa primeira edição [illegible] cabeça. Até a próxima edição.

CAMPEONATO DE INTERNACIONAL SUPERSTAR SOCCER

International Superstar Soccer 64

[illegible]

OLÁ PESSOAL DA NINTENDO!

Estou escrevendo para dizer o quanto sou grata por vocês existirem. Vocês dão cor às nossas vidas. Desde que ganhei o Super Nintendo, de presente de aniversário minha vida mudou. Hoje em dia fico o dia todo jogando. Já convenci até minhas tias a comprarem o Super Nintendo para os meus primos.

Michelly Carolina Silva, Atibaia – SP

E aí turma da Nintendo! Assim que fiquei sabendo do lançamento da Nintendo World comecei a contar os dias. Eu sou fã de vocês desde a época do Nintendo de 8 bits. Hoje estou com um N64, o melhor videogame do mundo.
Sejam bem-vindos!

Antônio Marques Corrêa, Uberlândia – MG

Já comprei todas as revistas de games do Brasil e não achei nenhuma legal. Tenho certeza que a Nintendo World vai ser a melhor. Sou dono de um Super Nintendo e estou muito satisfeito. Todo os dias junto meus amigos para jogar. Até minha mãe que sempre mandava desligar o videogame está jogando. Um abraço pra vocês!

Carlos Ribeiro Jr., São Paulo – SP

Eu queria dizer pra vocês que desde já sou a maior fã da Nintendo World! Falei da revista com meus amigos e todos ficaram doidos. Acharam trilegal!! Aqui onde moro todo mundo tem Nintendo. Falei para os meus pais aumentarem minha mesada, pois não quero perder nenhuma edição. Meus games preferidos são Super Mario 64, Yoshi's Story e Banjo-Kazooie. Beijos!!

Mariana Loeben, Porto Alegre – RS

Valeu pessoal! A equipe da Nintendo agradece todas vocês pelas mensagens de apoio. Temos certeza que daqui para frente vamos ser amigos. Estamos trabalhando duro para que a Nintendo World seja [illegible] melhor revista de videogames do país.

GAME BOY CAMERA

Estou muito feliz por ter uma revista oficial da Nintendo aqui no Brasil! Sou o maior fã do Super Mario World. Gosto também do Tetris. Fiquei sabendo que vocês pretendem lançar uma camera para o Game Boy. Queria saber se ela já foi lançada e quando vai chegar ao Brasil.

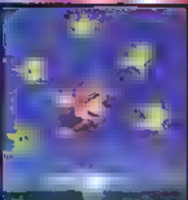
João Cesar Martins, Recife – PE

Você pode se considerar um cara de sorte amigo João! As lendo da nossa [illegible] respondo, estamos dando uma matéria completa sobre a Game Boy Camera e outra com 35 dicas de Super Mario World. Aproveite!

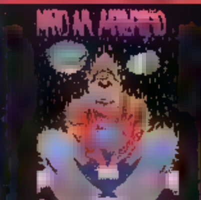
Conecte-se ao site oficial da Nintendo: **www.nintendo.com.br**
e-mails: **pwline@nintendo.com.br** (dicas, truques e códigos), **bit@nintendo.com.br** (atendimento ao consumidor)

HOT PAINT

Aqui está o espaço para você mostrar todo o seu talento com as tintas. Mande-nos agora mesmo seu trabalho. Todo mês o pessoal da redação escolherá alguns, e o melhor deles ganhará um superprêmio. Embora o Brasil não tenha conseguido ser penta, o escolhido foi o desenho de Marco Antonio Teixeira, do Rio de Janeiro. Com Mario acompanhando o craque Ronaldinho, ele irá ganhar um cartucho do game Fórmula 1, para N64. Valeu e até a próxima.



Josiane Santos de Melo
Salvador – Bahia

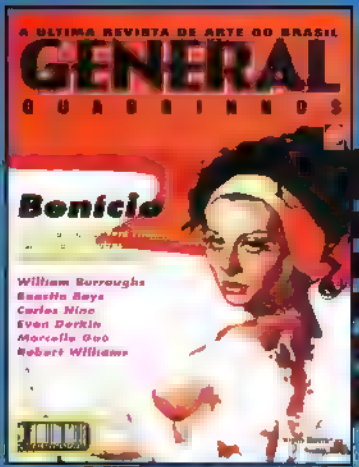


Rafael Rossi da Silva Gonçalves
Recife – Pernambuco

Anderson Teixeira Gonçalves
Itaboraí – Rio de Janeiro

EM SETEMBRO NAS BANCAS

LANÇAMENTO



GENERAL QUADRINHOS

GENERAL QUADRINHOS TRAZ OS MAIS LOUCOS CRIADORES DO PLANETA, O MELHOR DOS UNDERGROUNDS DE VANGUARDA EM TODAS AS ÁREAS - DA HQ À TATUAGEM, DA INTERNET AOS CDS

DESCUBRA OS ARTISTAS MAIS RADICAIS DO MUNDO, INÉDITOS NO BRASIL

CONHEÇA JÁ, A REVISTA QUE LEVA AS VINHETAS DA MTV BRASIL

RASGUE COM ROBERT WILLIAMS, O PAPA DA PSICODELIA HEAVY METAL

VIAJE PELOS UNDERGROUNDS DOS QUADRINHOS AMERICANOS

LEIA A HQ ALUCINADA DA ARGENTINA QUE FEZ AS PROPAGANDAS DA COCA-COLA E MAIS UM MONTE DE HQS BRASILEIRAS E ORIGINAIS QUE ESTARÃO INÉDITAS NO BRASIL

HERÓI

HERÓI FOI A PRIMEIRA FAN MAGAZINE DO BRASIL

LEIA A HERÓI NINGUÉM PARA SE PREPARAR PARA O SÉCULO 21

DESCUBRA A VERDADE SOBRE MIGUEL X NUMA ENTREVISTA COM SEU CRIADOR CHRIS CARTER E DUAS DE EPISÓDIOS DO QUINTO ANO DA SÉRIE

APRENDA COMO FORAM FEITOS OS EFEITOS ESPECIAIS DE ARMAGEDDON, GODZILLA E PERDIDOS NO ESPAÇO

SAIBA OS PLANOS DA ABRIL JOVEM PARA O FUTURO DOS QUADRINHOS NO BRASIL

SE APAIXONE POR UMA TRUEMAN E AS MAIORES HEROÍNAS DE AÇÃO

VIAJE POR TODOS OS TIPOS DE VIDAS QUE EXISTEM NO UNIVERSO DA ANIMAÇÃO E FICÇÃO

HERÓI Nº 1 (4)

CONRAD UMA NOVA EDITORA PARA UM NOVO LEITOR

E-550

3 CD Changer Mini Component System

3D

E-550

SOUND

1000W

1000W RMS PMPO

A Gradiente apresenta mais um produto da Linha Energy: o E-550, um Mini System com recursos de última geração, tecnologia de ponta, além da qualidade, fidelidade e envolvimento de som que só a Gradiente pode oferecer.

LIGUE JÁ: 0800 130 500

LIGAÇÃO GRATUITA RECEBA EM CASA

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET: www.dshop.com

ENERGY

3 CD CHANGER

KARAOKE

ROCK
FLAT
JAZZ
DISCO

Na compra desse Mini System pela Direct Shopping você leva 3 CDs exclusivos Gradiente.

gradiente

O Primeiro Mundo no Brasil.

www.gradiente.com.br

Promoção válida até 30 de setembro ou até o final de nossos estoques (100 unidades).

RETRO
AVENGERS
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
RECARREGUE
SEUS
SUPERPODERES.

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: dark_link

Edição: anderbass

Revista: dark_link

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com